



PC GAMING

CUPRINDE



VIOLENȚĂ



AVENTURĂ



VITEZĂ



STRATEGIE



ÎNTRECERE



MOARTE



MAGIE



CURAJ

BLOOD 2

E MOS CRĂCIUN

VENGEANCE™

16M
SDRAM

AG

Vengeance can finally be yours

card

ny leader
games
mes

ming Enthusiasts!

PLUG
&
PLAY

WickedVision™ -Ready
Works with over 100 games when
used with the WickedVision
H3D Eyewear System





**ASTA I S-AR DA
UNUI GAMER
OBOSIT. COSTĂ
DOAR 600\$!**



**SOLUȚIA NOASTRĂ
ESTE CU 450\$
MAI IEFTINĂ IAR
PERFORMANȚELE
SUNT DE DURATĂ.
DOAR CĂ ESTE
CAM...WICKED**

CUPRINS

CANALUL DE STIRI

Lună de lună cele mai noi jocuri,
cele mai proaspete știri

- 5 KINGPIN
- 6 GANGSTERS
- 7 HIRED GUNS
- 7 SEEDS
- 9 QUAKE ARENA
- 10 HITMAN

AVANPREMIERE

Realizate după poze, infor-
mații, fler ziaristic!

- 28 CHAOS GATE
Joc din seria Warhammer. În
concluzie? Ciocan de război
- 30 DUNGEON KEEPER 2
A doua parte a seriei îi va bucura
pe toți pasionații
- 32 HERETIC 2
3D Shooter cu vedere 3rd
person. Este superb

PREZENTARI

CD cu versiunea originală
supus testului cu ciocanul PCG

- 22 BARRAGE
Un fel de Incoming mai slab
prezentat de Activision
- 24 GRIM FANDANGO
După peste 1 an de așteptare
superbul adventure a apărut
- 26 ISRAELI AIR FORCE
Forțele aeriene israeliene se
pregătesc pentru războiul din Golf
- 28 DOMINANT SPECIES
O nouă specie de RTS capătă
acum noi proporții
- 30 MOTO RACER 2
Este cel mai bun simulator de
motociclete. Și arată și bine
- 32 CARMAGEDDON 2
Urlete, măcel, moarte, sânge. Pe
scurt: superb
- 36 TRESPASSER
Avem acum versiunea finală a
ultimului joc a la Jurassic Park
- 36 TRESPASSER
Avem acum versiunea finală a
ultimului joc a la Jurassic Park
- 38 BLOOD 2
Un joc excesiv de sângeros. Sau
mai bine zis excesiv de plăcut
- 40 PEOPLE GENERAL
Noul joc turn based de la SSI
este de fapt cam expirat
- 41 BLACKSTONE CHRONICLES
Deși părea foarte atractiv BC este
sub ultimele adventure-uri
- 42 RAILROAD TYCOON 2
Un excelent joc de strategie eco-
nomică și gestionare de resurse

44 HALF LIFE

Dacă nu știți încă, aflați acum:
este cel mai bun 3D Shooter.

48 POPULOUS 3

Al treilea joc al seriei ne aduce
frumoase amintiri

50 BUGGY

Un nou joc foarte haios în genul
Micro Machines 3

52 CHESSMASTER 6000

la ghiciți ce este un joc care se
numește maestru de șah.

54 FALLOUT 2

Un joc de 10 ori mai bun ca pre-
decesorul său care era superb

56 RAILROAD MASTER

Ar fi putut fi, nu a fost din
motive de atractivitate

57 STAR WARS

Excelent exemplu de bază de
date pe un subiect fiebinte

57 STAR WARS

Excelent exemplu de bază de
date pe un subiect fiebinte

58 EUROPEAN AIR WAR

Microprose ne-a amenințat cu
Falcon 4 și ne dă EAW

60 ACTUA TENNIS

Joc de tenis de la producătorii
Actua Soccer-ului. Semi mediu

CANALUL DE SPORT

Cele mai noi producții intră în
sala noastră de sport

70 MADDEN NFL 99

Iată că ne alăturăm americanilor
și preluăm fotbalul lor...

72 FIFA 99

...dar nu pentru mult timp. Iată
ultima producție de la EA Sports

PC GAMING

Adresă: St. N. Constantinescu 10
Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20
București 1, România

Telefon/Fax: 2309607

E-Mail: pcgaming@softnet.ro

Web: www.pcgaming.ro

NUMĂRUL 12

REDACTOR ȘEF • Camil Perian

ȘTIRI • Cristian Smaranda

HARDWARE • George Vlăntoiu

SIMULATOARE • Dan Dimitrescu

CONSULTANT FINANCIAR • Silviu Petrescu

TEHNOREDACTARE • CPPKS

REDACTORI • Cristi Radu, Alex
Bartic, Ionuț Radu, Dan Marina,
Marius Neacșa, Mihai Dobrică, Dan
Antonescu, Dragoș Inoan

PROBLEME CD • 094811536

MARKETING • 092518533

PAGINĂ WEB • Softnet

PC Gaming (ISSN 1453-4398) este
publicată lunar de Romas Comercial
SRL, Splaiul Unirii 74, București 4.
Drepturile asupra numelui și siglei
PC Gaming aparțin Romas Comer-
cial SRL. Reproducerea parțială
sau totală a textelor sau imaginilor
din revistă fără acordul scris al
firmei producătoare este interzisă
și se pedepsește conform legilor.

AU CÎȘTIGAT CE S-A CONCURAT:

Cornea Doru Lucian - Tg Jiu - un joc
original Unreal
Decebal Tudorache - București - un joc
original TA : Battle Tactics
Cearnotă Cristian - Reșița - kit multimedia
Mihai Biliuță - Suceva - Modem 33.6 extern

74 NHL LIVE 99

Un excelent joc de Hockey.
De unde? EA Sports desigur

HARDWARE

78 PROCESOARELE VIITORULUI

K6 -3, K7, un nou Pentium 2.
Cele mai proaspete informații

80 ȘTIRI VIDEO!

Aflați ce ne pregătesc Matrox,
S3, nVidia și desigur 3DFx

DIVERSE

62 3D SHOOTER REALIST

3D Shooter-ele realiste sunt un
puternic curent în ziua de azi

64 PROVIDERI INTERNET

Vreți să aveți acces internet?
Aveți aici un test de provideri

68 ARMATA PC GAMING

Abonați-vă acum!

76 CANALUL DE CHEAT

Greu de explicat. Pe scurt: cheat.

82 CASUTA POSTALA

Vine cu o nouă serie de scrisori





KINGPIN

De Crăciun vor apărea multe jocuri, din absolut toate genurile, dar cum poate să capteze interesul publicului tocmai un shooter și mai ales unul ce folosește un engine de Quake 2? Mai ales că avem deja Half Life și SIN care pot face oricând viața grea oricărui joc nou în branșă. Kingpin ține să difere chiar de la început: nu este vorba de un

personaj pozitiv care împarte dreptate în stînga și în dreapta cu puterea focului, ci un mafiot într-o lume de mafioți care încearcă să ajungă în fruntea "sindicatului" și să împartă dreptatea în felul lui. Jocul nu este adresat minorilor, avînd pe lîngă o violență explicită și vocea lui Dennis Farina care numai lucruri inocente nu va spune.

Interesant pentru Kingpin este modul cum se accentuează tensiunea prin intermediul dialogurilor pe care le ai cu "monștrii". Aceștia posedă un AI care îi vor face să își schimbe atitudinea în funcție de ce văd sau aud: fiți calmi, "cool" și veți putea trece printre 10 băieți supărați fără probleme (eventual), fiți bătăran și spuneți-vă

părerea despre mamele lor și o gașcă chiar de prieteni vă vor ataca. Se creează astfel atmosfera aceea de ghetto, cu două gașticare se confruntă mai întâi prin violență verbală pen-



tru ca subit unul din membri să deschidă focul, cealaltă parte răspunde... Superb, nu? Pentru toată această senzație Xatrix a băgat multă tehnologie în joc, în Kingpin figurînd efecte de ceață, texturi transparente, foc volmetric sau fum. Chiar mai mult personajele vor fi compuse din 15 "bucăți" diferite ce vor putea fi lovite (te supără unul cu o armă prea rea? fă-l să-și piardă mîna; trage-i în picioare, și va

șchiopăta pînă eventual îi vei curma suferința), iar sîngele pierdut contează, prea mult și vei termina subit jocul... Prea multe despre misiuni nu se știu dar despre arme sunt ceva zvonuri. Vor fi disponibile add-on-uri pentru arme (pentru zoom, sau surdina), puști de diferite calibre, mitraliere și chiar aruncătoare de flăcări. Cit despre coloana sonoră, Cypress Hill are multe de spus. Urmăriți PCGaming pentru alte detalii.





GANGSTERS



Hothouse Creation și Eidos Interactive vă oferă șansa de a juca rolul de "dirty rat", membru în crima organizată. Gangsters este un joc ce combină genul jocurilor de strategie pe turn-uri și a celor în timp real. Jucăți într-o atmosferă "romantică", retro, din anii '20, încercând să preluați afacerile din oraș, ceea ce va implica anihilarea sau asimilarea eventualilor competitori. Cu o multitudine de facilități pentru multiplayer și misiuni interesante Gangsters arată deja excelent și va putea face față unor jocuri ca X-COM sau SimCity. Orașul în care se joacă poartă numele New Temperance și pot fi selectate destul de multe opțiuni în ceea ce îl privește (mărime, număr de lorzi ai crimei cu care te vei înfrunța și altele), lucru ce se va face și pentru personajul tău (nume, porecă, aspect...). Oamenii tăi sunt nu numai foarte diferiți

între ei, ci au și aptitudini care bine puse în folosință îți pot fi de mare ajutor (afaceriști, spioni, piromani sau șoferi). Ești liber să îi avansezi (sau dimpotrivă, retrogradezi) oricare din oamenii tăi, sau chiar să le aranjezi moartea dacă consideri că asta este bine pentru organizația ta. Plătește-i bine și vor fi mulțumiți, taie-le din salariu și... nu se știe.

Poți să îți croiești drumul prin crime și violență sau mituind și făcând tot felul de afaceri murdare, dar țiiți oricând seama că poliția este pe urmele voastre. Puteți face tot ce făceau idoli voștri în filmele despre Chicago din acea vreme, șantaj, bani luați pentru "protecție", ce mai, tot tacîmul. Avînd în vedere că jocul cere minim P120 și 16 MB RAM, și mai mult, rulează și pe NT, cred că merită să încercăm să punem mîna pe el, cu ceva noroc fiind disponibil chiar în acest an.

LANDS OF LORE III

Belial, răul antic, a fost învins iar pacea începute să se așeze peste ținuturi. Gladstone nu a fost afectată prea mult, întoarcerea lui Dawn a adus știri despre întâmplările din sud. Drarade, cel ce a câștigat lupta cu Belial a părăsit însă ținuturile, și odată cu el și vremurile bune. Portaluri apar mai peste tot și ce apare prin ele nu seamănă deloc a vești bune. Mai mult, ținuturile sunt afectate direct de către portaluri, iar populația este

atinsă și ea. În unul dintre atacurile creaturilor ce au venit prin portal, tatăl tau, Eric, frate al regelui Richard, este omorît, tu rămînînd unicul moștenitor.

Toată țara este în criză, ceva trebuie făcut. O putere antică are posibilitatea să întoarcă polaritatea portalurilor, închizîndu-le pe veci, dar pentru asta cineva trebuie să treacă dincolo și să îl caute pe Drarade, acesta putînd fi unica speranță pentru Gladstone și toate ținuturile. Aceasta este

povestea pe care Westwood ne-o oferă în Lands of Lore III, alături de un design excelent. Și datorită unui sistem de customizare a personajului prin intermediul gildelor (cleric, warrior, wizard sau thief), Lands of Lore III este cel mai bun RPG din seria cu același nume.

Printre facilitățile oferite merită să enumerăm jurnalul ce va ține o cronică strictă a tot ce se întîmplă, creaturile întîlnite, catalogarea ingredientelor magice, evidența skilurilor și maparea locației curente; sute de vrăji; companion-ii ca pot fi membri ai unei gilde, astfel putînd

fura, spiona, lupta alături de tine; personaje intrigante ce le veți întîlni prin cele 6 lumi prin care veți călători

(Frozen Wastes, Shattered Desert, Underworks, Gladstone, Ruloi sau Volcanic Caves).



HIRED GUNS



Hired Guns este un joc de acțiune 3D ce folosește engine-ul de la Unreal (condamnat deci să arate bine) și care iese în evidență prin modul în care se conduc nu unul ci patru (4) personaje simultan. Succesul va depinde de abilitățile fiecăruia din personaje, dar va conta foarte mult talentul de conducător. A ști când să desparți echipa, ce ordine să dai oamenilor în timp ce îl conduci pe unul din ei într-una din părțile mai "sensibile" ale misiunii, să le coordonezi acțiunile, și nu în ultimul rând să îi aduci înapoi împreună și întregi, acestea sunt necesitățile jocului. Un mercenar nu are șanse de unul singur, iar pentru o astfel de acțiune se cere și o interfață specială, lucru foarte bine realizat aici: se poate opta pentru first person view pentru oricare din membrii echipei, sau se pot observa toți deodată, comenzile se pot da unuia sau mai multora din mercenarii tăi. Rolul engine-ului de Unreal revine în

realizarea spectaculoasă a nivelelor, cu excelente efecte vizuale, reflexii, transparențe, lumini colorate vă vor țintui în fața jocului în timp ce veți repara mașini, sabota sau prelua comanda unei stații spațiale sau trenuri. Oamenii sunt de încredere, dar oare voi sunteți în stare să îi conduceți?



SEEDS

Human Soft încearcă o abordare puțin diferită și aparent chiar originală a genului, preluând ceva elemente din game-play-ul jocurilor de pe console. Care este rațiunea celor de la Human Soft? În principiu, un joc 3D, să zicem Quake, oferă o perspectivă "first person". Dar oare noi cum arătam? (o soluție ar fi fost să ne uităm pe ecranul partenerului când jucăm ceva pe o rețea locală...). Acum serios, cum ne percepem propriul nostru corp? Păi ceva cam de forma aia mai mult sau mai puțin în jurul îpunctului de vedere", important deoarece forma asta să nu intersecteze traiectoria proiectilelor inamice. Soluția din SEED este first person dar (aici este șmecheria) cu corpul vizibil, cu ajutorul unei "umbre vi", efectele elementelor în teren fiind mult mai bine simțită în felul acesta.

Oricum jocul nu se vrea să iasă în evidență doar prin această idee în ceea ce privește view-ul, ci încearcă să iasă în față și prin grafica sa cu efecte destinate nu numai pentru plăcerea de a fi prezente, ci bine integrate în joc. Engine-ul grafic ce va fi folosit va calcula în timp real umbrele obiectelor cu o acuratețe nemaiîntâlnită. SEED nu numai că va aprecia culoarea, forma sau poziția, ci o va reda corect până la ultimul pixel. Până în acest moment SEED suportă Glide și OpenGL, dar va exista și o versiune pentru accelerare 3D. Sistemul de umbre este extrem de interesant: imaginați-vă un inamic care încearcă să se strecoare în spatele vostru dar este trădat de propria lui umbră, darămite un inamic mic care poate avea o umbră imensă dacă sursa de lumină are o anumită poziție.

Semintele au fost plantate, nu rămâne decât să așteptăm rezultatele.

EVERQUEST

Everquest este (sau va fi) un RPG online de dimensiuni gigantice, cum altfel ar putea fi numit un joc ce va suporta 1000 jucători simultan pe fiecare din servere? Tot în sprijinul aceluiași argument stau și 12 rase, 14 clase de personaje, incluzând piti-ci, ogre, troli, rangeri, wizards, peste 40 skill-uri și abilități, mii de obiecte magice sau nu, cinci continente imense de explorat,

mii de vrăji posibil de învățat. În joc va fi încurajată partea de cooperare cu ceilalți jucători iar sistemul de player killing va fi bine controlat, cei ce vor opta să nu fie player killer nu vor fi afectați în nici un fel de luptele dintre jucători.

Toate acestea într-un decor 3D, cu multiple camera-view (first person plus o multitudine de view-uri de deasupra acțiunii).



SHADOWMAN



Nu puține sunt jocurile realizate pe baza revistelor de benzi desenate. Eroi ca Batman sau Omul Paianjen nu pot scăpa și sunt și ei atrași în lumea jocurilor video. Astfel nu ne poate uimi că Acclaim încearcă această mișcare cu "Shadowman", un joc de acțiune 3D cu un gust de

voodoo (magia, nu placa 3D). Shadowman nu este modelat după stilul clasic de supererou, nu arată excelent, împachetat în mușchi, aproape invulnerabil și cu mare succes la femei (deși vom vedea că are el ceva cu exemplarele feminine din joc). Shadowman este de fapt un alter-ego al unui personaj cîț se

poate de uman, Mark LeRoi, asta dacă un ucigaș plătit poate primi atributul uman (chiar dacă o face forțat).

Mama Nettie, entitate destul de veche și puternic legată de treburile cu voodoo ia acum forma unei tinere ce plantează "the Mask of Shadows" în pieptul lui LeRoi (din asta înțelegem că LeRoi nu este primul Shadowman, și mai zărim o asemănare cu "Masca" - film/desene animate/benzi desenate... dar să nu ne oprim la aparențe). Acțiunea jocului se va petrece atît în lumea reală cît și în "Deadside", lumea cealaltă, a morților. Nettie nu mai poate ajunge în Deadside, de aceea LeRoi va trebui să îi ducă luptele. De cîte ori moare, LeRoi trece în Deadside, devenind Shadowman, cîștigînd puteri magice, dobîndind imunitate la foc, fiind capabil să sară și evident să suporte căzături mult mai mari, și desigur put-

erea de a reveni din nou ca LeRoi. De partea cealaltă, rolul personajului negativ, este Legion, care este de fapt încarnarea răului pur, ce va încerca să pună mîna pe lumea reală folosind Deadside, iar Shadowman trebuie să îi stea în cale.

Armele arată bine. Există o "ustensilă" clasică pentru LeRoi, pistolul .50 Desert Eagle, care are muniție infinită, iar Shadowman are la dispoziție și magia. În plus mai avem Violator, Shadowgun, Flambeau,

Calabash, Asson și alte, arme pe care le poate folosi (nu toate) și Shadowman. Engine-ul folosit este foarte bine realizat, avînd în vedere că poate renderui zone de exterior fără să încețoseze zonele mai depărtate. Engine-ul asigură deasemenea și renderuirea foarte atentă a personajelor (mușchi bine realizați și toată gama de detalii) ci bine personalizați fac din Shadowman un joc ce merită atenția populației de gameri adevărați.



CONCURS

Câștigă cu **ENTER!**

3

六.酉.庚.辰.子.子.



Redline
Racer

ENTER
659.75.20
659.75.50

Accelerator grafic **DIAMOND MONSTER** 3DFX Voodoo
Joc **REDLINE RACER** - full CD VERSION

Video card AGP **INTEL 740** - 8 MB RAM

Joc **UPRISING** - full CD VERSION

Premiul I

Premiul II

Premiul III

Ai văzut premiile. Dacă vrei să participi la concurs, completează în spațiul cu echivalentul românesc al cuvîntului lipsă:

Câștigă cu **ENTER 3**

Trimite talonul pe adresa Revistei PC Gaming

Nume.....

Prenume.....

Adresa.....

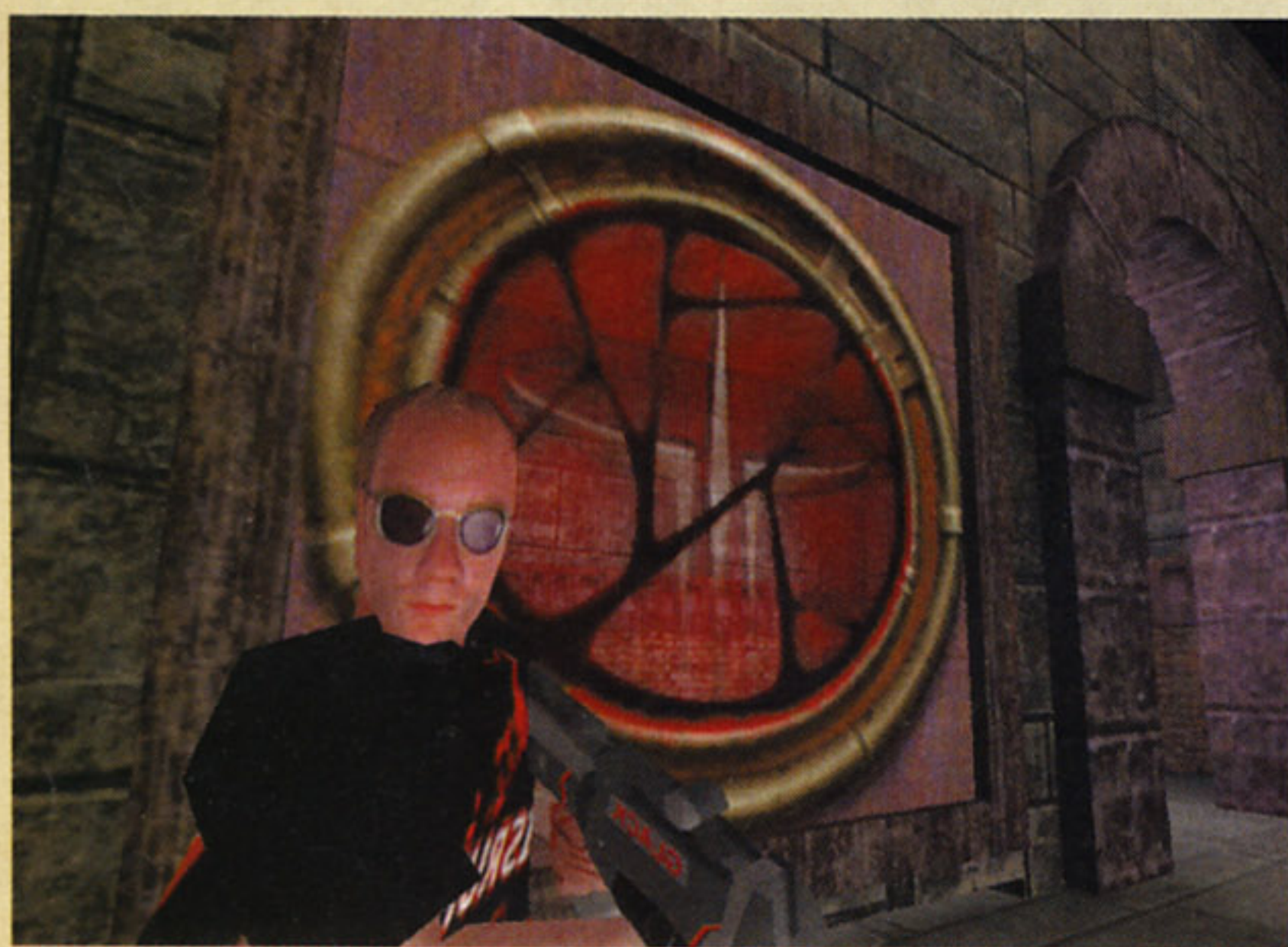
.....

.....

.....

Primul concurs la care sunt valabile și răspunsurile greșite!

QUAKE ARENA



Imediat după ce și-a terminat munca la Quake 2, John Carmack își anunță următorul proiect: un joc nou, mai mult chiar o generație, numită "Trinity". Iată că lucrurile nu merg întodeauna după plan și în martie id abandonează complet "Trinity" din cauza timpului pe care l-ar fi luat pentru terminare. Mai mult, au fost abandonate mission pack-ul pentru Quake 2 ce au fost preluate de alte companii. Hei, dar e timpul pentru ... o nouă hotărâre: Quake 3 este lăsat baltă, se va lucra la un joc de death-match numit "Quake Arena" ce nu va avea nimic single player, doar meciuri cu boți

comandați de computer.

Arena va avea 12 arme, iată ce știm până acum: Flame thrower, Sniper Rifle, Plasma Gun, "alt Pistol", Carbine gun, Machine Gun, Rocket Launcher, Rail Gun, "Bouncy Weapon" (proiectile care ricoșează din pereți). Dintre power-up-uri am putea să avem fantezii cu: regenerare, quad damage (nu putea lipsi), invizibilitate, haste (viteză), fly (m-o făcut mama deltaplan). Însă marile schimbări sunt cele din concepția death-match-ului, toate încercând să facă jocul mai fluent. Schimbatul armelor este mult mai rapid, mișcarea luând acum numai 6 frame-

uri. Vor fi 12 modele de jucători, din trei tipuri: heavy (încet dar rezistent), medium (similar celor din Q2) și light (rapid și sensibil). Corpul va fi divizat în cap/corp/membre, ce vor putea fi separate (hei! uitate mîna lui Vasile, i-am zis să nu se joace cu pușca dar îl știi cum e... bucăți), iar locul unde survine "placutul" impact va conta în cantitatea de HP-uri pierdute.

Accesarea consolei în timpul jocului are și ea o modificare: procesul ia timp, arma este dată jos, se intră în consolă, iar la reintrarea în joc, va lua jumătate de secundă pentru a fi pusă din nou. Un jucător în consolă va avea un icon deasupra lui care va indica celorlalți să nu tragă în el (ei na, chiar o să fină cineva cont de asta, pe pariu că veți intra în consolă doar cînd sunteți pitiți pe undeva).

Tot pentru a ușura munca de obținut fraguri, un kill va fi anunțat prin voce, astfel nu va mai fi nevoie să verificăm, să citim un nume. Starea sănătății va fi posibil

de identificat și prin culoarea crosshair-ului.

Dat fiind că nu am idee cum să închei, am să enumăr doar cîteva din punctele forte ale engine-ului. Texturi pe 24 biți ce vor elimina nuanțele șterse de gri și maro din nivele, umbre dinamice, suprafețe curbe (nivelele arată chiar teribil de macabru acum, ai impresia că ești în intestinul unui monstru și lupți ca să fii digerată ultimul). Vor fi incluse oglinzi, și ceață volumetrică, aceasta permițînd efecte ca fum, nori și raze de lumină.

Efectele de lumini sunt spectaculoase, dar probabil nu are rost să încercăm o comparație cu Unreal, neavînd date și probabil idSoftware nu încearcă așa ceva. Cu cît un obiect este mai depărtat va avea mai puține poligoane, acestea urmînd să crească pe măsură ce distanța scade.

Personajele sunt realizate prin tehnica scheletului, obținîndu-se astfel mișcări mult mai cursive iar modelele mult mai realiste. Hmm, gata, am terminat. Ne vedem în arenă.



HITMAN

Primul ucigaș plătit de români

După ani de zile de dorință iată că vă putem prezenta în exclusivitate în România informații despre primul proiect de joc 3D Action produs la noi în țară de o echipă profesionistă din care fac parte și români.

Proiectul pe care îl vedeți se numește Hitman și, evident, are în prim plan un ucigaș plătit, al cărui rol îl vei interpreta tu, jucătorul.

Hitman va trebui să parcurgă nivelele îndeplinind misiuni ce vor fi trasate la începutul acestuia. Rezolvarea lor va solicita atât cap cât și gloanțe, ajungându-se până în extreme când va fi necesară folosirea exclusivă fie a uneia fie a celeilalte părți.

Jocul se încadrează mai mult în categoria Action / Puzzle game decât 3D Shooter fiind cum declară pro-

ducătorii "un fel de Cyberia cu tehnologia prezentului" deci nu ne îndoim că vor fi mulți pasionați ai genului interesați de acest joc.

Acțiunea va putea fi abordată atât 1st person cât 3rd person ceea ce nu poate fi decât un argument de recomandare în plus.

Ceea ce este cu adevărat plăcut este nivelul tehnologic la care producția se ridică. Nu vor lipsi astfel din acest joc efecte ca mip mapping, shadow mapping, particle system sau ceața transparentă. Echipa care lucrează la acest proiect este formată din directorul firmei Enter Computers Dan Pîrvu - coordonator proiect, programator, Terry Morgan - programator, level designer, Axel - grafician, level designer și Florin Jude - grafician. Alături de facilitățile menționate, odată cu apariția jocului, va exista un puternic suport pentru multiplayer prin direct cable, modem, lan, net cu până la 255 de jucători.



Ușa are lumini iar în interior se văd sus lumini colorate roșii și albastre



Acesta este un nivel din Quake rulat excelent pe engine-ul Hitman



Quake 2 la extreme

id Software oferă Quake II Extremities, un add-on pentru cel mai celebru shooter 3D, Quake II. Extremities nu este altceva decât o colecție de add-on-uri create de utilizatori, disponibil din 27 noiembrie. Spre deosebire de majoritatea companiilor care compilează munca altora și o pun în magazine, id Software va răsplăti creatorii de add-on-uri. Nu este o achiziție deloc proastă, având la un loc tot ce a fost mai bine realizat pentru Quake II.

Viata în rate

O știre de senzație din partea Microsoft. Există planuri ca după anul 2001 să se perceapă o taxă anuală a posesorilor de PC-uri ce folosesc sistemele de operare de la compania lui Bill Gates. Schema aceasta pare interesantă, mai ales că în ultima vreme calculatoarele au fost vândute cu Windows inclus. Microsoft are în continuare probleme în conflictul cu Netscape pentru piața de browsere pentru Internet, ceea ce nu pare să afecteze prea mult compania.

Nu știu dacă e bine să începem să ne facem griji, în 2000 vine sfârșitul lumii parcă, asta era data, nu?

o luna gratuit pentru un an platit in avans

Discount

Max CARD

Mail CARD

Taxi CARD

29 \$

8 \$

10 \$

10 h

Noaptea 24^h - 8^h

MEDIA SAT Dial-up

MEDIA SAT Dial-up

MEDIA SAT Dial-up

MEDIA SAT Dial-up

Internet CARD

Detalii la: 20.50.620

Gratuit :
Adresa e-mail
Internet-ghid de utilizare
Broșura de configurare
Expira în timpul zilei

Night CARD

SALVE ZERO



A cțiunea jocului este plasată în viitor, undeva în Asia, unde un dictator își face de cap și are planuri de teraformare forțată (ceea ce include și eliminarea populației) și își construiește o armată de giganți metalici ce odată intrați în funcțiune vor anihila orice șansă de eliminare a lui Khan (numele dictatorului). De partea cealaltă se afla un grup numit "Gardienii" ce încearcă să facă dreptate pe lume. Gardienii au reușit să fure un model de robot uriaș care va fi ultima lor șansă de a opri planurile lui Khan. Intriga jocului încearcă să nu obstrucționeze acțiunea jocului, ci doar să te împingă mai de parte. Altă parte foarte bine lucrată a jocului este Al-ul environment-ului. Este vorba de roboți

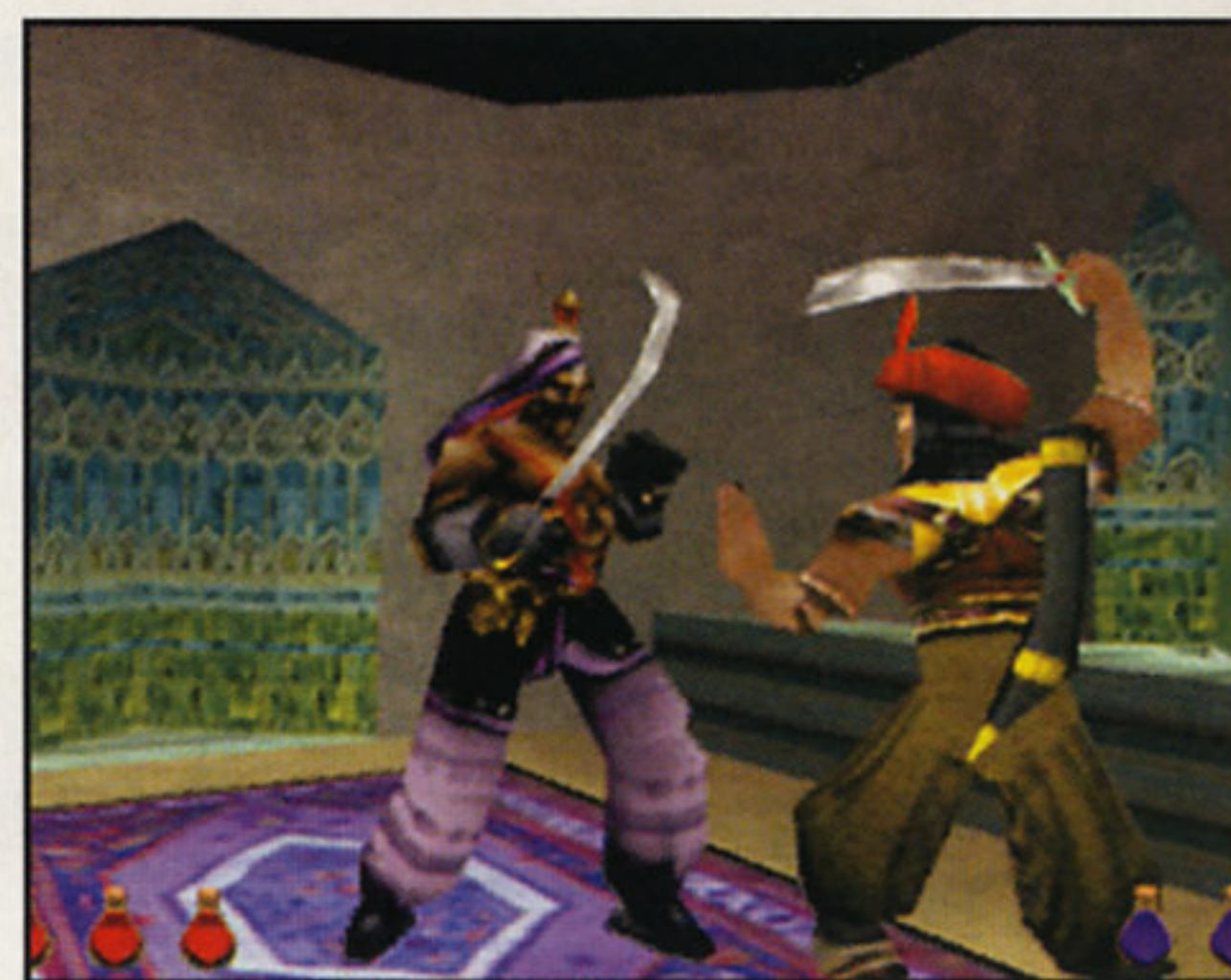
uriași care își face de cap printre clădirile foarte înalte ale unui oraș futuristic. Asta mai mult ca sigur că trebuia să deranjeze viața normală a orașului, mașinile merg pe stradă și brusc, o imensitate sare de după

Se păstrează elementele forte ale jocului inițial, acestea fiind fluiditate, animație, acțiune și lupte în săbii. Avem deci din nou de fugit, sărit, evitat capcane mortale, cățarat sau luptat în săbii. Firul acțiunii a fost creat cu ajutorul lui Jordan Mechner, creatorul primului Prinț, astfel că legătura a fost stabilită de la început. "Beneficiind acum de avantajele celor trei D, aventurile noastre

un bloc, făcând pământul să tremure la fiecare pas.

Acțiunea va fi împărțită în misiuni, de la distrugerea unei ținte și salvare de ostateci, până la protejarea altor roboți și sabotarea centralelor energetice. Misiunile vă vor duce prin clădiri, hangare, aeroporturi, baze militare, fabrici de armament, vor fi din plin decoruri de toate genurile, interioare sau mai puțin interioare. Oricum, regula de bază este gigantismul, și contrastele de mărimi. Pe CD-ul revistei este un film cu secvențe din joc ce vă va ajuta să vă convingeți că trebuie să-l jucați.

vor avea loc în palate strălucitoare, labirinte, peșteri, ruine mistice, fortărețe bizare, toate bine decorate cu elemente din cultura orientală, un joc de acțiune 3D desăvârșit". Personajele jocului sunt și ele interesante, Prințul nu și-a cunoscut părinții, a crescut pe străzi, lucru ce nu a însemnat pentru el că a devenit auroloc ci că a dobândit experiență și agilitate. În plus este îndrăgostit de Prințesa, pentru care își riscă viața de câte ori poate. Ea este frumoasă și deșteaptă, dar are un mic cusur: nu reușește să nu fie răpită de fiecare dată. Despre Assan nu s-a spus nimic bun, escroc, hoț, arogant, într-atât încât șerpilor îi ocolesc palatul nedorind să fie zăriți în compania lui. Despre restul personajelor vă recomand să aflați din joc"



BEST COMPUTERS

Magazin: Pasajul Lipscani (Bd. I.C. Bratianu)

COMPUTERE

IMPRIMANTE

CONSUMABILE

MULTIMEDIA

SUBANSAMBLE

Tel. 094 566.510, 094 552.434, Fax only: 01 679.5742
e-mail: best.computers@usa.net



Magazinul tau de calculatoare

THIEF: THE DARK PROJECT



Un joc revoluționar, al cărui plan este abandonarea strategiei „pop-poc piei drace” al jocurilor clasice de aventură, făcând loc misterului și tacticilor „șpionești”, hoști cu alte cuvinte. Veți juca rolul lui Garret, un hoț bun și cinic, care va trebui să își dovedească inteligența pe parcursul misiunilor sale, acționând într-un oraș vechi în care coexistă tehnologia primitivă și magia. Victimele vor fi din rîndul aristocraților corupți a căror avere este la dispoziția ta, atîta vreme cît vei reuși să te faci nevăzut. Cînd e prea tîrziu, asta e, scoate sabia, trage cu arcul, te descurci. Maiestria va atrage interese, puteri ce vor încerca să te controleze pentru a pune mîna pe o piatră (evident cu proprietăți magice). Aventurile lui Garret vă vor plimba noaptea prin oraș, case, închisori, fabrici, biserică, ruine, catacombe, mai tot ce are legătură cu întunericul și seamănă a film de groază. Jocul este acum gold, iar noi vi-l recomandăm, avînd macar atît în vedere: Looking Glass a scos pînă acum Ultima Underworld și System Shock.

CYCLONE STUDIOS - REQUIEM.

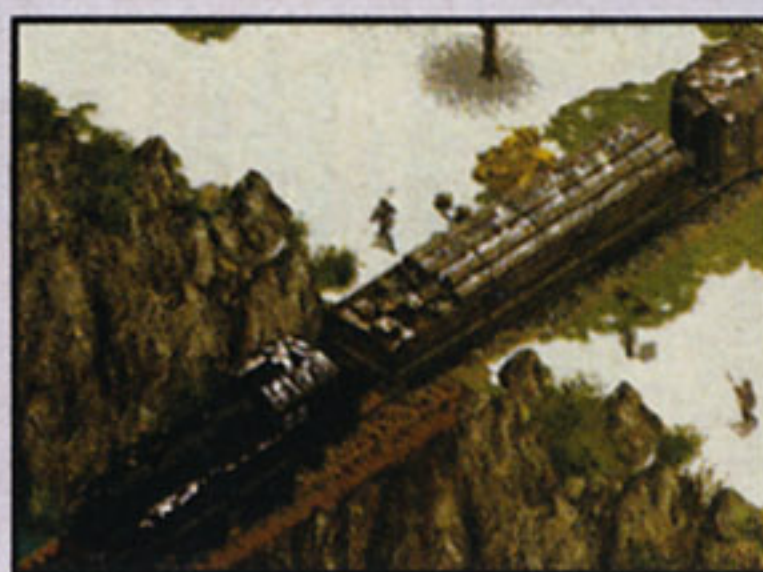


C Um ne imaginăm noi îngerii? Albi, cu aripioare, tot timpul acompaniați de o muzică în surdina, și mai ales care fac numai fapte bune. Ei, nu dragilor, acum vorbim de Avenging Angel, îngerul răzbnător care nu are nimic în comun cu ce a fost enumerat mai sus. Violență, moarte, și salvare cu ajutorul forței extreme. Cam despre asta este vorba în al doilea titlu al celor de la Cyclone Studios, urmînd succesului ce poartă numele Uprising. Jocul urmează povestea războiului dintre îngerii (cei buni - Chosen Angels, și cei răi - Fallen Angels), conflict ajuns acum pe pămînt. Fallen Angels, descendenți din „Creație”, au fost exilați din rai împreună cu Lucifer în urma primului război dintre bine și rău. Apoi a început al doilea, iar noi nu avem veste că s-ar fi terminat. Undeva în spațiu există o navă numită Leviathan iar Fallen încearcă să o pună în funcțiune cu ajutorul sufletelor inocenților. Tu, îngerul Malachi, ești trimis să te ocupi de situație. Requiem nu este un shooter convențional, are foarte multe ele-

mentele unui joc de aventuri. Pentru început, pentru a ajunge pe pămînt trebuie să traversezi Chaos (iadul). Malachi este înger și are evident puteri divine (inițial două, ajungînd la cam 25), de la pur ofensive (fireball sau lightning) sau defensive (scuturi) pînă la puteri biblice (a transforma inamicul în sare sau a produce o invazie de lăcuste). Primul nivel este mai mult un tutorial, ce se dorește a familiariza eroul cu puterile sale, dar și de a arăta ororile iadului (corpuri torturate, pereți care sîngerează și monștri pe măsura de hidoși). Odată ajuns pe pămînt, aripile și puterile sunt pierdute, trebuie să umbli și să începi să salvezi omenirea, urmînd ca pe parcurs să îți recaptești puterile. Monștrii sunt prezenți într-o diversitate morbidă, avem atît inamici umani cît și monștri în adevăratul sens: viermi giganti, reptile, unii cu arme și armuri slabe, alții .. deloc slabe. În ceea ce privește armele, Malachi va putea folosi pe lîngă puterile magice „firearms”, brațele de foc (o armă antică) plus arme „clasice”: puști, mitraliere, lansatoare de grenade sau rachete, pușcă cu lunetă. Detaliile grafice sunt și ele demne de notat, deși poate nu strălucitoare în schimb destul de captivante. Cu destule efecte (cum ar fi umbrele mișcătoare) sau sunetele din joc, Requiem creează o atmosferă ... plăcută, biblică, stilată. Ingrediente ce sper că vă vor deschide apetitul pentru Requiem.



TOPUL



LOC	TEN	NUME JOC	TIP JOC	TIMP	SCOR	PREZ	DISTRIB.
1 (1)	●	STARCRAFT	RTS	3	90	7	Cendant
2 (2)	●	COMMANDOS:BEL	RT Tactics	3	95	9	Eidos
3 (8)	▲	WORLD CUP 98	Sport	3	91	7	Best Comp
4 (3)	▼	QUAKE 2	3D Shooter	3	-	-	Activision
5 (5)	●	AGE OF EMPIRES	RTS	3	91	2	Microsoft
6 (-)	▲	NEED FOR SPEED 3	Driving	1	93	11	Best Comp
7 (-)	▲	TOMB RAIDER 2	Action/Adv	1	88	8	Eidos
8 (-)	▲	CAESAR III	RTS	1	-	-	Cendant
9 (-)	▲	DUNE 2000	RTS	1	51	11	Best Comp
10 (9)	▼	TOTAL ANNIHILATION	RTS	3	96	2	GTInteract.



TOPUL REDACȚIEI

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	HALF LIFE	3D Shooter	97
2	FALLOUT 2	RPG	91
3	FIFA 99	Sport	92
4	ACTION QUAKE 2	3D Shooter	-
5	STARCRAFT	RTS	90

TEN - Tendința jocului în top
TIMP - Numărul de luni în top
PREZ - Numărul în care a fost prezentat
DEMO - Numărul în care este demo-ul

Pentru a participa la topul lunii, este necesar și suficient să decupați acest talon, să completați pe el primele voastre 5 favorite în materie de jocuri și detaliile personale și să îl trimiteți pe adresa redacției

Nume & Prenume:

Joc favorit all time:



TOPUL VÎNZĂRILOR

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	NEED FOR SPEED 3	Driving	93
2	FIFA 98 MANAGER	Manager	-
3	POPULOUS 3	RTS	89
4	WORLD CUP 98	Sport	91
5	NEED FOR SPEED 2 SE	Driving	-

Iată că topurile mai evoluează iar cel mai impresionant este cel al vânzării. Topul lunii se menține asemănător cu luna trecută, intrările unor jocuri ca Need for Speed 3 sau Caesar 3 netulburând liniștea de sus. Vă reamintesc, topul lunii trebuie să reflecte ce vă jucați mai mult în luna de referință și nu jocurile voastre favorite. În rest, pe luna viitoare.

Locul 1

Locul 2

Locul 3

Locul 4

Locul 5

PC GAMING.EXE

PESTE 30 DEMOURI/PATCHURI/UTILITARE

CUM PORNESTE

Luati CD-ul în mîna dreaptă. Cu mîna stîngă apăsați butonul de la CD-ROM pentru a-l deschide. Puneți CD-ul din mîna dreaptă în drive, cu fața scrisă în sus. Scoateți degetul din CD. Apăsați cu oricare dintre mîini butonul de la CD-ROM pentru a-l închide. Așteptați puțin. Folosind Windows Explorer-ul duceți-vă pe drive-ul care reprezintă CD-ROM-ul. Executați un dublu-click pe numele de cdgaming.exe. Dacă așa nu ați nimerit, după ce introduceți CD-ul și închideți drive-ul dați din Windows START apoi RUN și scrieți litera CD-ROM drive-ului vostru urmată de :\\cdgaming.exe De exemplu dacă CD-ROM drive-ul vostru este D scrieți la RUN D:\\cdgaming.exe Dacă tot nu ați reușit încă...

UTILITARE

IRECTX 6.0
HYPERSNAP DX
ICQ
NETSCAPE 4.5
SMACKER
WINRAR 2.04
WINZIP 7

DEMO

BEAVIS & BUTT-
HEAD GOLF
BLOOD 2
CARNIVORES



CYBERSTRIKE 2
GRAND TOURING
JAKKAL

DEMO

KLINGON HONOR
GUARD



LORDS OF MAGIC SE
TEST DRIVE
OFFROAD 2
FIGHTER ACE
MOTO RACER 2
SETTLERS 3
TEST DRIVE 5
TOMB RAIDER 3
UPRISING 2



DEMO

VEGAS GAMES
WARGASM

PATCH

FALLOUT 2
KLINGON HONOR GUARD
MONSTER TRUCK
MADNESS 2
NEED FOR SPEED 3
RAINBOW SIX
SIN



FILME

FILME DE LA SLAVE
ZERO ȘI VIITORUL
FILM STAR WARS

VĂ RECOMANDĂM DEMO-URILE



BLOOD 2

Sînge, sînge și iar sînge în cel mai plin de sînge și sîngeros joc al sîngelui timpurilor noastre sîngeroase. Imaginează-ți că tragi cu 2 uzi-uri într-un om lipit de perete iar el se împrăstie pe acesta. Instalați-l



MOTO RACER 2

Este cel mai bun joc cu motoare din cîte am văzut pînă acum. Grafică dusă la extrem, realism și spectacol într-un singur joc. Dacă nu credeți că este posibil încercați acest demo.



TOMB RAIDER 3

Sper că toată lumea știe deja ce este cu Lara și cu cele 2 piese pe care le poartă. O abordare nelineară pentru prima dată în cadrul seriei va face această parte mult mai atractivă decît anterioarele. Gustați.



SETTLERS 3

Este indiscutabil mult mai încet jucabil decît celelalte 3 demo-uri recomandate. Strategie gen Age of Empires, o grafică de excepție într-un joc care necesită mult mai mult brains decît balls (nu că cele din urmă nu v-ar trebui).

DE AICI ACTIVAȚI

Fiecare buton din partea stîngă a browser-ului denumește una dintre secțiile specifice din cadrul său. Astfel, prin apăsarea butonului DEMO va fi activată selecția de demo-uri în cadrul ferestrei centrale. Butonul APLICAȚII va aduce în centru programele utilitare de grafică, sunet sau altele care sunt prezente pe acest CD. Butonul PATCH vorbește de la sine despre întrebuintarea sa, dîndu-vă posibilitatea de a instala mini-îmbunătățiri la jocurile voastre favorite. La Promo veți putea vedea 2 filme, unul al jocului Slave Zero iar altul al episodului Star Wars ce stă să apară.



În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-onul care este selectat. Dacă dați click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

Apăsînd pe aceste butoane puteți vizualiza alte imagini

De aici se lansează programul de instalare al aplicației selectate

Text care vă informează, cît de cît, asupra aplicației pe care ați selectat-o

Un buton foarte folositor să treceți browser-ul în background în loc să-l închideți

Se apasă înainte de culcare

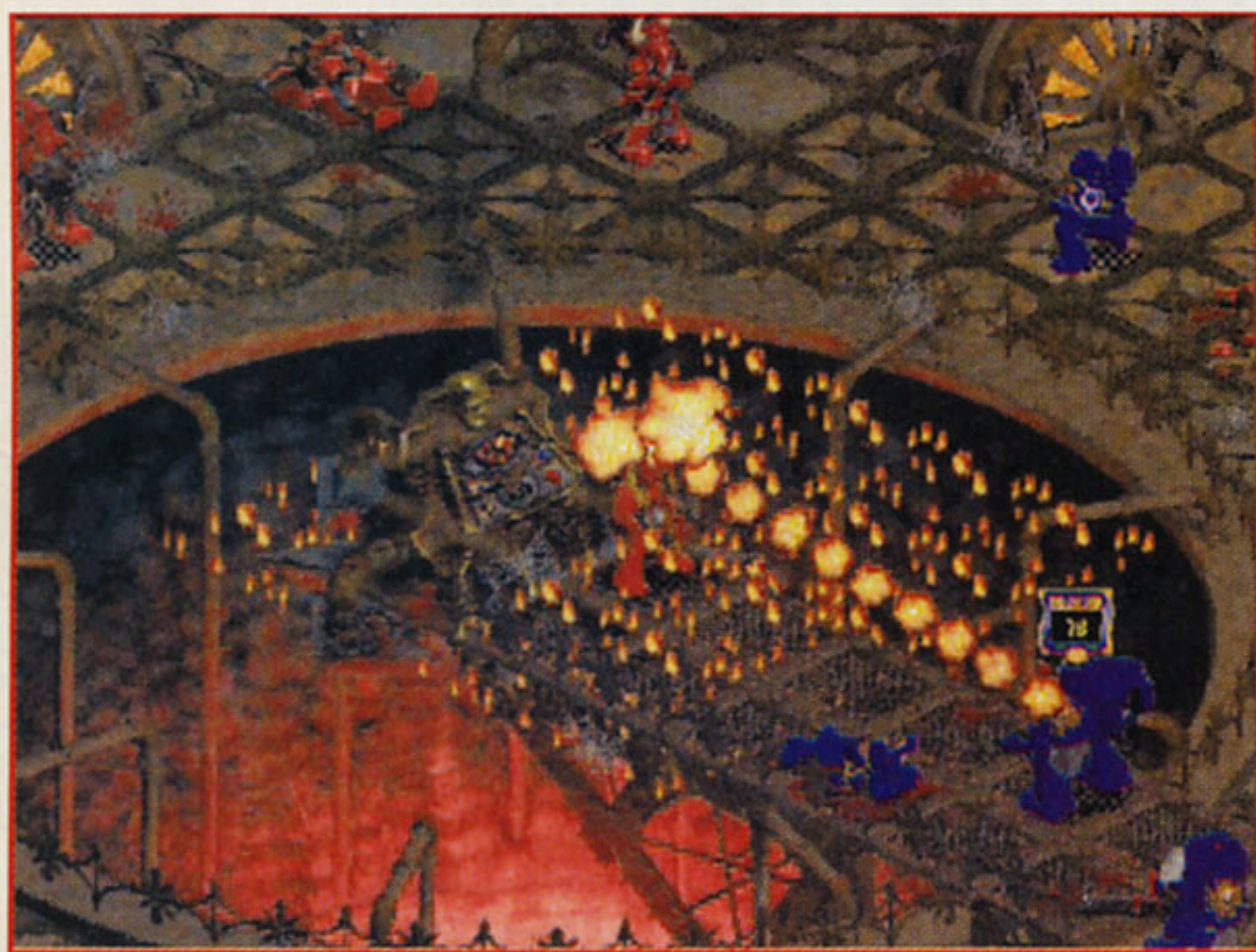


CHAOS GATE

Tip joc: Strategie **Seamănă cu:** Seria Warhammer
Redactor: Mihai Dobrică **Producător:** Mindscape

Chaos Gate este un joc de strategie pe turn-uri, complet deosebit de ce am văzut pînă acum mai ales datorită personajelor (proprii universului Warhammer) a interfeței și a graficii complet 3D renderizate. Jocul te pune în postura comandantului ultimelor trupe de elită rămase în

urma luptelor aprige ce au avut loc între oameni și forțele haosului. Trupele sunt formate din cele mai neobișnuite unități, incluzînd vrăjitori și preoți pe lîngă luptători de elită, mecanici, genști. Iese o combinație ciudată de cujite și topoare, aruncătoare de rachete, uzi-uri, vrăji, tancuri și avioane.



Luptele au loc într-un spațiu asemănător cu cel din Starcraft dar mai diversificat, incluzînd junglă și deșert, păduri, temple sau uzine. Deși este vorba de strategie pe turn-uri interfața seamănă și ea cu cea din Starcraft datorită priveliștii izometrice asupra cîmpului de luptă și a poziției comenzilor. Harta nu este complet 3D, spre deosebire de obiecte dar include șapte nivele de altitudine, cu care se pot crea diferite forme de relief precum și construcții în interiorul cărora se pot da lupte.

Trupele și vehiculele

În versiunea beta în care se află Chaos Gate nu poți să joci decît de partea Împăratului și mă voi rezuma în a comenta strategia și unitățile acestora. Totuși există diferențe foarte mari între Space Marines și Chaos, trupele celor din urmă fiind mai diversificate, mai slabe dar mai numeroase în general. Sunt convins că jocul de partea Chaos-ului este o

experiență cu totul nouă și că poate fi la fel de captivant chiar după ce ai terminat campania cu oamenii. Jucătorul dispune de circa 50 de oameni (luptători) și patru tipuri de vehicule. Fiecare luptător este caracterizat de o mulțime de numere ce descriu capacitățile acestuia în luptă. Cele mai importante sunt punctele de acțiune, forța, precizia balistică, priceperea în mînuirea armelor, și rezistența (hit-points). Pe lîngă acestea un luptător mai este caracterizat de gradul de inițiativă, duritate, armură și experiență. Soldații sunt organizați în unități independente de cîte cinci luptători, fiecare unitate avînd caracteristici proprii, fiind antrenată și dotată pentru un anumit tip de luptă. Există cinci escadroane de "Tactical Marine" aceștia formînd unitatea clasică de luptă. Pot fi înarmați cu orice tip de armă, nu au abilități speciale și sunt slabi în lupta corp la corp. "Terminator Squad"

sunt o unitate de luptă specială caracterizată de armura deosebită (triplă față de alte unități). Terminatorii sunt foarte pricepuți în lupta corp la corp și au arme bune, formînd cea mai puternică unitate de luptă. "Devastator Squad" sunt dotați cu cele mai puternice arme fiind foarte eficienți împotriva tancurilor inamice. În fine, trupele de asalt "Assault Squad" - cele care îmi plac cel mai mult - sunt dotate cu un jetpack Michael Jackson cu care pot zbura în spatele liniilor inamice. Sunt puțin rezistenți și datorită misiunilor riscante în care sunt folosiți o pătesc foarte repede dacă nu se pot



retrage după ce curăță pe la spate inamicii. În afara acestor trupe mai poți primi în unele misiuni dreptul de a folosi "eroi" - indivizi ciudați, foarte puternici, cu abilități speciale. Dintre aceștia fac parte comandantii, vrăjitorii, preoții și inginerii. Vrăjitorii pot învăța în fiecare misiune câte o vrajă. Poți alege dintr-o listă de 20 de vrăji diferite (de atac, teleportare, protecție, summoning) și poți folosi maxim patru vrăjitori într-o luptă.

Oricât de ciudat ar suna, Chaos Gate este un joc realist! Chiar dacă armele, vehiculele și vrăjile țin de domeniul fantasticului, modul în care le poți folosi este foarte realist. Dacă vă puteți închipui Comandos pe turn-uri veți obține o imagine destul de apropiată de CG. De exemplu oamenii pot înghinunchia, mărindu-și astfel precizia focului și devenind mai greu de ochit. Precizia scade odată cu distanța la care se află inamicul și este influențată de diferențele de nivel. De asemenea grenadele sunt mai eficiente aruncate asupra unor inamici aflați în vale. Poți folosi cu succes tactici de genul aștepti după colț, ieși din ascunzătoare, arunci o grenadă și te ascunzi la loc. Unitățile aflate în vehicule pot trage - de exemplu Rhino are două guri de foc laterale, prin care pot trage

pe rând toți oamenii pe care îi transportă.

Cum te joci

După cum spuneam luptele au loc prin junglă, mlaștini, fabrici abandonate, temple sau fortificații (tipuri de teren). Hărțile au dimensiuni mici (cam 200m x 200m) și în general din primul turn poți intra în luptă. În general în spațiile deschise câștigi în fața calculatorului în timp ce prin junglă sau mlaștini AI-ul îți-o ia întotdeauna înainte și ești forțat să folosești un joc defensiv și să nu riști. Printre elementele "naturale" pe care le întâlnești se numără copaci și tufișuri, case părăsite sau distruse, liane și butoaie, temple și rafinării. Un peisaj destul de variat de care nu ai șanse să te plictisești. În acest spațiu sunt debarcate trupele tale, prin diferite colțuri ale hărții. În majoritatea misiunilor trebuie să distrugi toți inamicii și nu ai obiective precise.

Nu există o limită de turn-uri în care trebuie să termini misiunea, deci, în funcție de cât de răbdător ești, poți alege diferite variante de atac. Nu există "strategii universale" și jocul este mult prea complex pentru a apărea situații identice. Fiecare luptă este diferită și trebuie să caști ochii bine înainte de fiecare mutare fiindcă AI-ul e foarte bun și un soldat rămas descoperit



nu va supraviețui un turn. În urma unei misiuni câștigate fiecare soldat participant va primi experiență. Pe lângă aceasta va mai primi experiență în funcție de numărul de adversari omorâți, numărul de focuri trase, precizia acestora, etc. iar cu experiența astfel acumulată îți vei putea îmbunătăți caracteristicile. Deci Chaos Gate conține și o doză măricică de RPG, și este bine să folosești în lupte aceleași unități, pentru a le îmbunătăți acumulând experiență. Dacă pierzi o unitate dintr-un escadron experimentat o vei putea înlocui cu o alta dar fără experiență și în limita celor 50 de oameni disponibili.

AI-ul și interfața

Nu cred că AI-ul se află în faza finală, dar așa cum este are multe părți bune. Calculatorul știe să folosească focul concentrat, și nu-ți lasă în viață un luptător care nu s-a putut adăposti. De asemenea dacă în spatele unei baricade (trunchi de copac prăbușit)

înghesui prea mulți soldați calculatorul își va scoate toate unitățile din ascunzători și-ți va arunca grenade în cap bușindu-ți toți soldații. Altfel spus, AI-ul își calculează bine șansele și riscă de multe ori un avantaj pozițional pentru un avantaj material sau invers. Există opțiunea unei mini-hărți, dar mult mai interesantă este posibilitatea afișării hărții la 25% sau 50%, ceea ce deși micșorează cam mult unitățile oferă o priveliște strategică mai bună. Cum grafica este structurată pe șapte nivele, se poate selecta afișarea numai a primelor x nivele, pentru a putea vedea astfel în clădiri sau pentru a ascunde frunzele copacilor.

Grafica & muzica

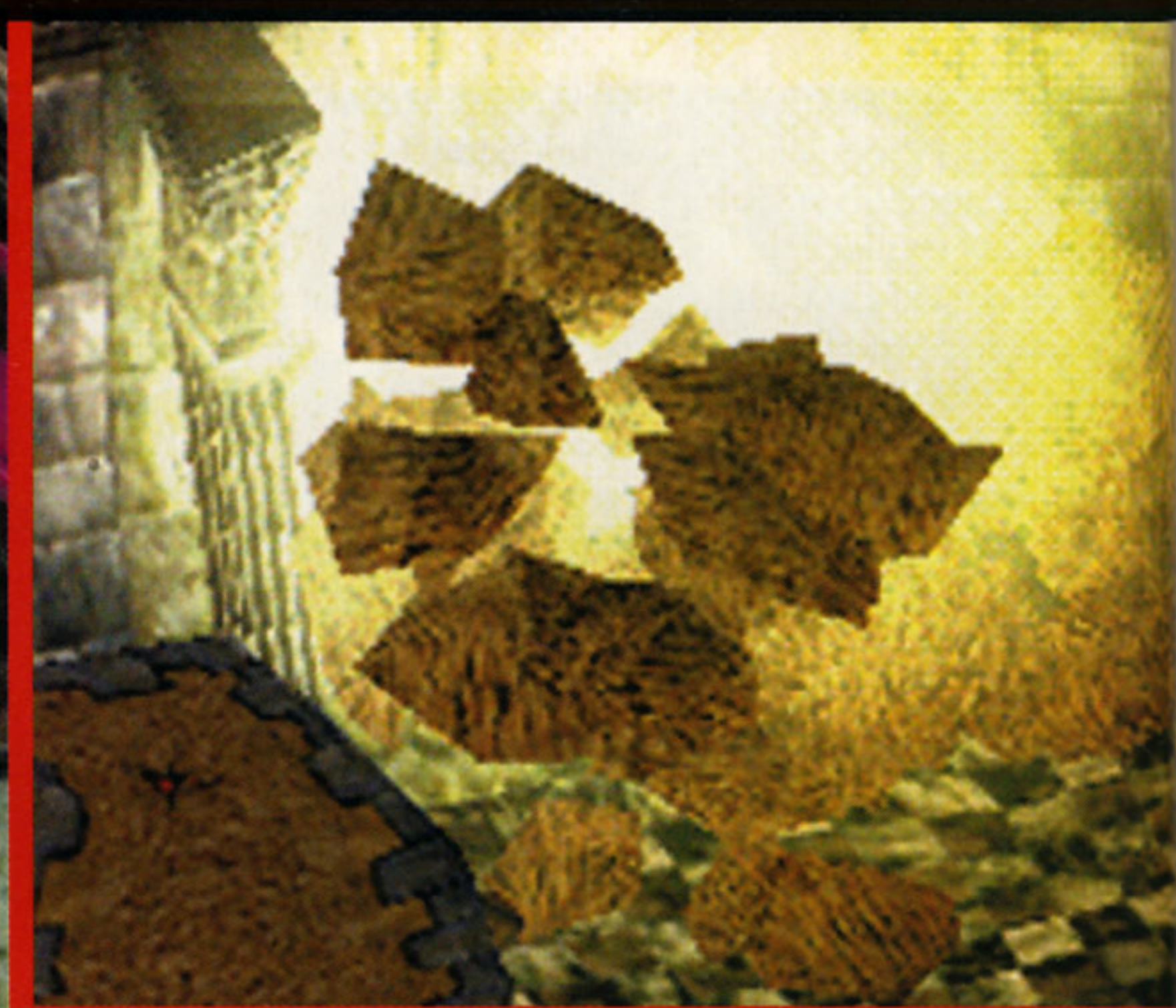
Grafic jocul arată superb. Dar aceasta se manifestă prin timpi de 1-2min. pentru încărcarea unei misiuni, timp în care hard-diskul ronțăie de zor la fișierul de ! 500 MB ! de animații (grafică). Versiunea beta ocupă 750 MB pe hard-disk, ceea ce nu

se va întâmpla cu versiunea finală, și să vezi atunci ce mai aștepti să ronțăie la 500 MB de pe CD-ROM. Însă cred că merită răbdarea, fiindcă fiecare misiune are elemente de grafică noi, extrem de variate, și în afara copacilor obiectele nu se repetă. Și soldații sunt foarte bine realizați și se mișcă din încheieturi ceea ce permite efecte deosebite (ca cel al reculului, al șocului, etc.).

Muzica... hmm... cred că i-am torturat pe vecini. Fără să exagerez, este cea mai morbidă muzică pe care am ascultat-o. Este 100% originală. Sunt convins că este și 100% 3D (stereo sigur este). Poate să vă calce pe nervi sau să vă placă la nebunie, dar cu siguranță nu o să vă lase indiferenți.

Chaos Gate necesită multă răbdare și bunăvoință, și cred că acesta este cel mai mare neajuns al jocului. Dar după ce îl înțelegi vei descoperi un joc de strategie solid și complex, dar mai ales original.





DUNGEON KEEPER 2



Tip joc: RPG **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Dungeon Keeper **Producător:** EA **Redactor:** Alex Bartic

Bullfrog este un nume care aprinde ceva beculțe în momentul în care este rostit, și asta datorită în principal jocurilor lor aproape întotdeauna mai inovative și mult mai interesante decât clasicele clone care au invadat piața în ultimii ani. Dintre jocuri ca Populous, Syndicate și seria Theme se desprinde totuși un titlu care a făcut furori în lumea gamerilor, respectiv Dungeon Keeper, ultima creație a lui Peter Molineux înainte de a-și deschide propria firmă - Lionhead și a anunța Black&White, joc care va apare în anul 1999.

Dungeon Keeper se înscrie în modelul clasic al lui Molineux, jucătorul intră în rolul unui zeu, în

cazul de față un administrator demonic, cu puteri depline asupra unor ființe, aici monștrii, pe care le controlează pentru a-și atinge scopurile, respectiv crearea celor mai bogate și mai faimoase catacombe. Jocul are o perspectivă izometrică în care se desfășoară administrarea și luptele, dar oferă și o alternativă first-person, foarte practică dar prea puțin utilizată de către marea majoritate a jucătorilor. Realizarea din punct de vedere grafic era bună la nivelul anului respectiv, catacombele fiind 3D iar monștrii formați din sprite-uri, rezultatul final fiind însă lupte un pic haotice și relativ dificile de controlat pentru un începător.

Cum era și normal după un mare succes, cei de la Bullfrog s-au hotărât să scoată un sequel și așa s-a născut Dungeon Keeper 2, care urmează în mare aceleași principii, schimbând însă anumite elemente și (se presupune) îmbunătățind restul.

Monștrii sunt întotdeauna primele elemente vizate când este vorba de o continuare, ei fiind întotdeauna mai deștepti, mai mulți și în cazul de față mai 3D. Au fost păstrați Imp-ul, Warlock-ul, Bile Demon-ul, Mistress-ul și evident Horn Reaper-ul, caracterul emblemă al jocului, fiind însă modificate aspectul, puterea și vrăjile pe care le deține fiecare. Menajeria a fost completată prin apariția unor monștri ca Salamander, Rat, Goblin, Maiden - un fel de femeie păianjen, Dark Elf - dotat cu arc și săgeți, Thief - specializat în jefuirea adversarului pe multiplayer și Black Knight, replica negativă a Lord Of The Land din original. La capitolul personaje pozitive dar adverse intră acesta din urmă, clasicii Wizard, Fairy, Knight și noul Elven Archer, opusul Dark Elf-ului.

O altă noutate o constituie mana care înlocuiește banii la utilizarea vrăjilor și a anumitor capcane. Încărcarea ei se face în funcție de modul în care merg treburile catacombei și de numărul și puterea creaturilor care "locuiesc" în ea. Dintre noile vrăji apărute certe sunt Tremor - produce cutremure ruinând pereți și strivind creaturile și Turncoat care aduce de partea ta pentru o perioadă limitată de timp o unitate inamică, formă de magie existentă și în Populous 3 sub un alt nume.

Nivelele la rândul lor au fost un pic "amenajate" pentru a face față numărului sporit de monștrii, dimensiunea lor crescând în mod remarcabil, păstrând stilul originalului. Anumite camere au fost eliminate, aparținând însă unele noi

în locul lor, cum ar fi Fighting Pit-ul în loc de Scavenger Room și Casino, unde se practica jefuirea legală de bani a angajaților catacombei. Modificări au mai apărut atât la modul de creare al camerelor, oferind jucătorului posibilitatea de a trage dreptunghiuri pe care Imp-ii să le sape cât și la sistemul de fortificare al zidurilor, care sunt acum mult mai ușor de străpuns decât înainte și se degradează în timp. Ușile au fost și ele schimbate, fiind acum din piatră și retrăgându-se în pereți. Capcanele sunt de două tipuri - magice și mecanice. Printre modelele noi se numără Spike-urile - țepi ascunși în podea, Sentry-ul care lansează proiectile de foc și Fear Trap-ul care sperie unele unități inamice mai slabe de duh. Apa, care în original exista doar ca element static este acum cât se poate de folositoare mai ales la inundarea anumitor zone și la "curățarea" vizitatorilor nepoțitiți și a unităților proprii mai ghinioniste.

Interfața este personalizabilă, fiecare jucător având posibilitatea să-și creeze o bară personalizată care să conțină doar cele mai utilizate vrăji sau unități. În continuare monștrii pot fi aruncați sau scoși din luptă în mod clasic, prin click-uri, dar cei de la Bullfrog au pregătit de această dată câteva vrăji care nu pot fi folosite decât în modul first-person, ca pe o modalitate de a-i sili pe jucători să nu mai neglijeze acest aspect al jocului.

În materie de sunete și muzică, elemente dementiale la original (mai am și acum melodia din introducere) DK2 nu a fost nici el neglijat. Au adăugat câteva idei interesante, ca fluieratul Horn Reaper-lui după un Mistress pe lângă care trece și alte asemenea elemente care nu au o importanță vitală, dar dau o notă de originalitate în plus. Deși se numește tot Dungeon

Keeper, fie el și doi, jocul este foarte deosebit de original. Engine-ul grafic a fost rescris, tot ce era pe sprite-uri, respectiv monștrii, trecând acum pe poligoane. Principalul avantaj este volumul pe care fiecare unitate îl are, oferind jucătorului posibilitatea de a arunca pe un culoar îngust cu un singur Bile Demon care să blocheze drumul atât unităților proprii cât și celor inamice. De asemenea sunt implementate texturi dinamice care permit observarea stării sănătății unei unități și deja clasicele lumini colorate și ceața. Una dintre noutăți o constituie umbrele realizate în timp real în funcție de poziția surselor de lumină, facilitată nemaîntrînită până acum decât la Unreal, cu un engine un pic modificat special pentru Creative Labs TNT. Pe lângă suportul de Microsoft Direct3D DK2 deține și un modul de emulare software, pentru cei care încă nu și-au cumpărat o placă cu accelerare, deși numărul acestora a început să fie din ce în ce mai mic în ultima vreme. Deși la ora actuală jocul, în ciuda graficii 3D, nu arată fenomenal, monștrii fiind constuiți din prea puține poligoane și având o mișcare artificială, de patinatori, aceste aspecte fiind însă modificabile deoarece data apariției a fost împinsă spre sfârșitul lui martie '99.

Multiplayer-ul pare a fi una din țintele principale ale echipei producătoare. Suportul pentru rețea locală, modem și serial a fost completat cu cel de Internet, Bullfrog World fiind un serviciu gratuit asemănător Battle.net-ului de la Blizzard. Există chiar și un mod skirmish pentru antrenament, care pune omul contra Alului computerului pe hărțile de multiplayer. O altă facilități interesantă, datorată în principal succesului fps-urilor, este modul deathmatch care pune jucătorii în pielea monștrilor într-o arenă unde pot să se lupte între ei cu vrăji sau arme. Posibilitatea download-ului de pe Internet a noi hărți, monștrii și vrăji, nu a fost nici ea uitată deși se știe că acest sistem dezechilibrează după un timp jocuri de altfel foarte bune, TA-ul fiind un exemplu în acest sens.

Privind modul în care se prezintă Dungeon Keeper 2 și făcând abstracție de micile probleme ale graficii se poate afirma de pe acum că acesta va avea un succes cel puțin la fel de mare ca cel al predecesorului său, chiar dacă la capitolul originalitate nu mai are atuurile acestuia.





HERETIC II

Distribuitor: Activision **Tip joc:** 3rd person **Prima impresie:** EXTRAORDINARĂ **Seamănă cu:** Quake 2 **Redactor:** Dragos Inoan

Piața 3D-shooterelor anului 1998 este foarte aglomerată, avându-i ca principali protagoniști pe SiN, Half Life și Duke Nukem 4Ever, primele două din aceste jocuri fiind bazate pe engine-ul de Quake 2 mult modificat. Totuși există o firmă care de ani de zile ne-a obișnuit cu jocurile sale bazate pe engine-ul de la ID Software, jocuri cu o jucabilitate extraordinară și un multiplayer solid. Începând cu Heretic, bazat pe engine-ul de Doom, apoi cu Hexen pe același engine și apoi Hexen 2-ul prezentat în primul număr al revistei noastre, un joc foarte bun dar prea puțin jucat la noi, Raven Software pune punctul pe i-ul engine-ului de Quake 2 și aduce Heretic 2, unul din candidații serioși la "Best 3d shooter of the year".

Povestea jocului începe cu sfârșitul primului Heretic când elful Corvus îl învinge pe primul serpent rider D'isparil fiind blestemat de acesta să nu-și mai găsească pământurile natale. Umblînd prin lume Corvus reușește să găsească totuși satul copilăriei sale dar descoperă că toată populația a fost transformată în niște zombie care nu-și doresc decît binele, acest lucru intrînd într-un conflict

destul de sîngeros cu dorința sa de a sta în viața.

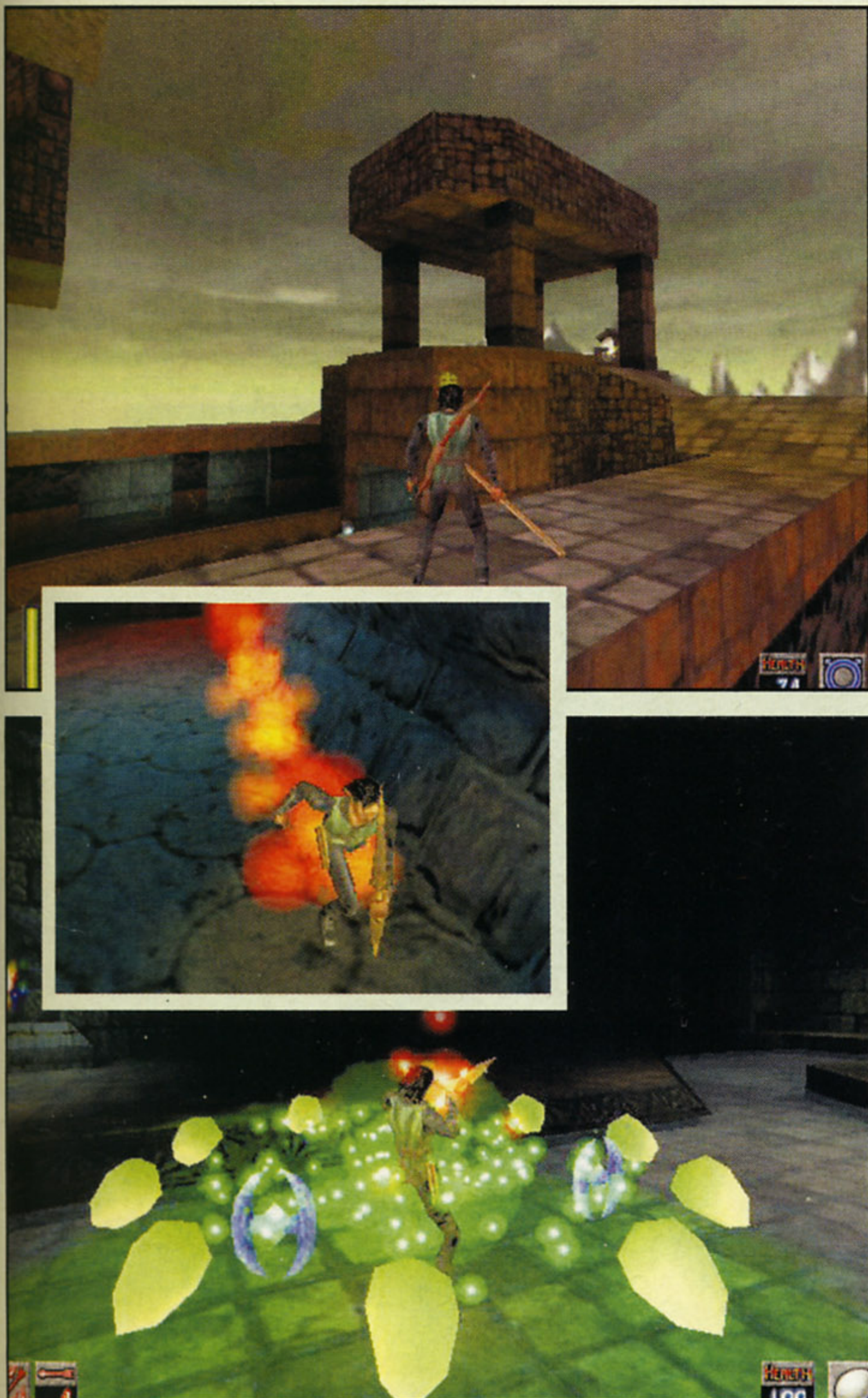
Dar ce este aici?

Aici intervine marea întrebare: "Ce face ca Heretic 2-ul să fie diferit de celelalte 3D shootere și să intre în atenția noastră?". Răspunsul este simplu: o abordare originală pentru lumea 3D Shooter-erelor, ceva ce nu am mai văzut pînă acum. Este vorba despre renunțarea la vederea 1st person, prin ochii personajului și trecerea la sistemul 3rd person.

Asemănător oarecum cu sistemul de vedere din Tomb Raider, modul de realizare al acestui joc iese în evidență printr-o realizare de excepție, bug-uri cum ar fi cele din Tomb Raider în care te uitați prin Lara și vedeai pe partea cealaltă dacă erai prea aproape de zid sau poligoane lipsă neavînd cum să fie menționate aici.

Cum era și normal, acest sistem de vedere solicită o cameră foarte bine concepută iar în Heretic 2 nici acest lucru nu lasă de dorit. Camera este mobilă, fiind fie adaptată automat în funcție de poziția personajului fie manual în funcție de necesități. Camera





mobila, poate fi considerată chiar principala atracție a acestui joc ea putând fi rotită de jur împrejur în orice direcție cu singura observație că după ce se ridică degetul de pe tasta care o activează revine în poziția sa inițială în spatele personajului. Astfel o poți folosi pentru a te uita după colțuri, în prăpastii, în spate pentru a nu fi surprins de nici un inamic răuvoitor.

Principalele avantaje ale acestui tip de camera sunt că poți vedea în permanență pe unde calci, pericolul căderilor scăzând considerabil, ai vedere 360 x 360 grade putând să te uiți în toate direcțiile ținând cont în permanență de poziția ta curentă.

Unde ne aflăm

Nivelele sunt mari și foarte bine realizate, aducând mai mult cu cele din Hexen 2 decât cu cele din Heretic cuprinzând sate, castele sau pivnițe ale acestora. Numărul de poligoane în nivele a fost redus la minimum, astfel că și primul nivel din demo-ul pe care l-ați putut găsi pe CD-ul numărului trecut era foarte întins, conținând un sat, docuri, dughene și un castel, personajul putând intra aproape peste tot și urca pe toate

casele în condițiile în care jocul menținea un frame rate destul de decent, peste 20 FPS pe un calculator mediu.

Referindu-ne tot la complexitatea design-ului nivelelor putem remarca detaliile pe care se accentuează, castelul conținând toate minunățiile vremii adică creneluri, camere, balcoane, turnuri și un Hellstaff (arma a 3-a a jocului) care te va ajuta foarte mult în quest-ul tău.

3d SHOOTER

Ai la dispoziție deja obișnuitul număr de 10 arme, unele cu idei inovative, unele cu idei mai vechi. Arma de bază este Staff-ul (băț magic), cu care se pornește jocul, funcțiile sale variind între lupta corp la corp și săriturile în care poate fi folosită pe post de prăjină.

Urmează flying fist-ul (fireball-ul clasic), force blast-ul foarte rapid dar destul de slab, hellstaff-ul care este similar celui din Heretic 1, Phoenix Bow, Storm Bow (acestea două împreună formează Phoenix Rod-ul din Heretic 1), FireWall și în final

POWER-UPS

Power-up-urile sunt tratate altfel în acest joc, ele luând forma unor altare cu efect aleator (și reconfortant). Acestea sunt:

Blade shrine - îți transformă staff-ul într-unul mult mai puternic

Ghost shrine - te face invizibil

Reflection shrine - tot ce este tras

în tine se reflectă

Mana shrine - îți umple mana

Silver shrine - îți dă armură argintie

Gold shrine - îți dă armură suflată

cu aur (cea mai rezistentă)

Power shrine - activ. Tome of Power

Sphere of Destruction .

Fiind un joc care se bazează pe vrăji, staff-uri și astfel de elemente majice, va exista desigur și mana, care este de două feluri însă acum nu mai este de două culori, ci cu două destinații precise: ofensivă și defensivă.

Control și interfață

Controlul este similar cu cel de la Quake 2 diferind prin câteva opțiuni noi, cum ar fi mersul tiptil, auto-targetting-ul și noua abordare a crosshair-ului care acum se "prelinge" pe pereți și inamici pentru a da o imagine cât mai clară despre direcția în care privești. Ce mi-a plăcut mie la acest joc este faptul că personajul este mult mai athletic decât la orice alt joc de acest gen putând să sară și să se rostogolească atât în aer cât și pe jos în orice direcție, să sară cu prăjină, să se cațere pe frânghii, pe pereți sau acoperișuri transformând un joc care ar fi putut să fie doar un 3d-shooter banal cu o grafică foarte bună într-unul foarte dinamic și spectaculos.

Interfața este foarte simplă și eficientă, fiind scos absolut tot ce nu era strict necesar, astfel în stînga ai o bară verticală ce indică mana ofensivă (verde), arma curentă, muniția ei

(dacă este cazul) iar în dreapta ai indicatorul cu mana defensivă vraja defensivă selectată și viața.

Grafica și sunetul

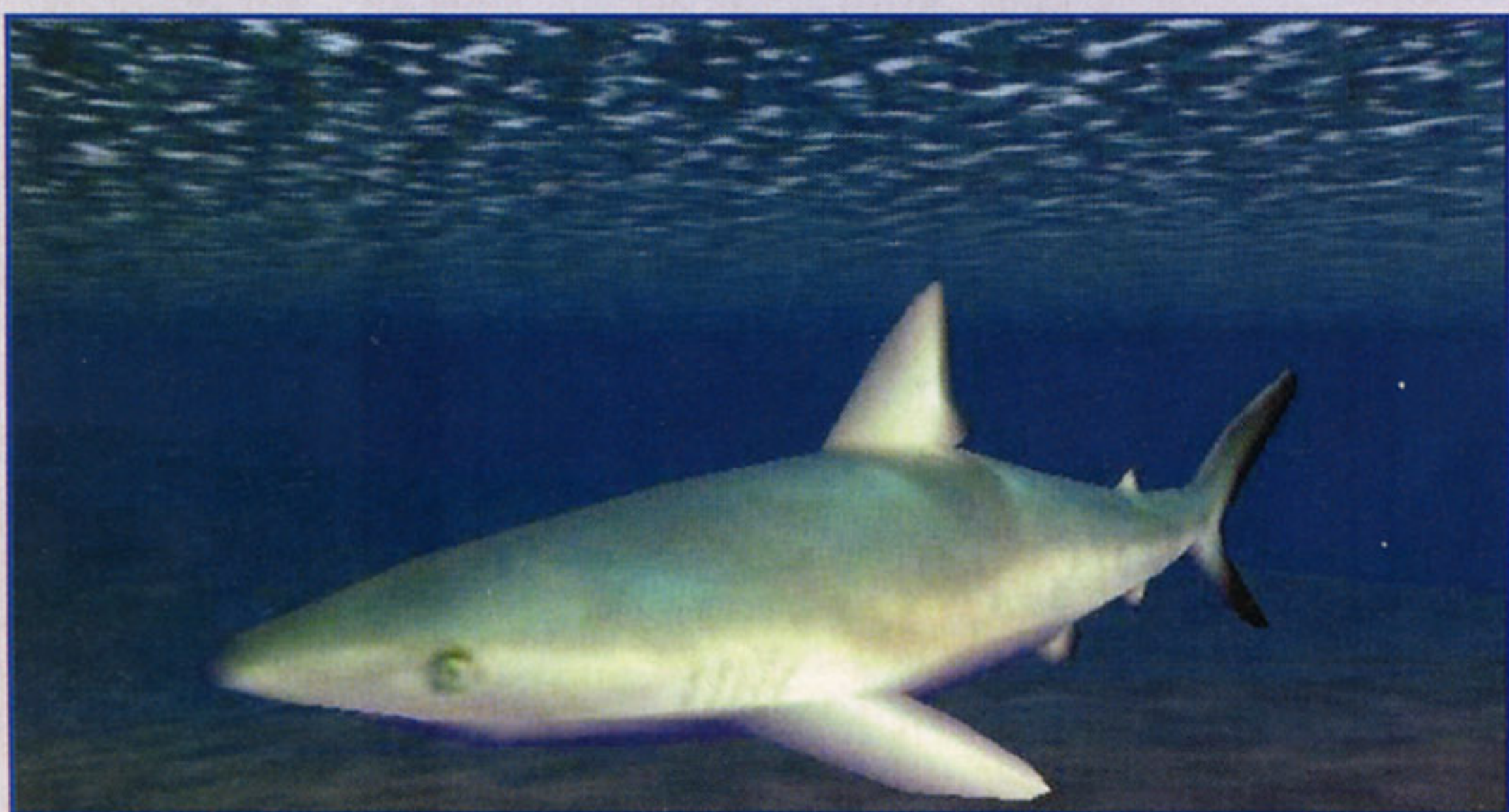
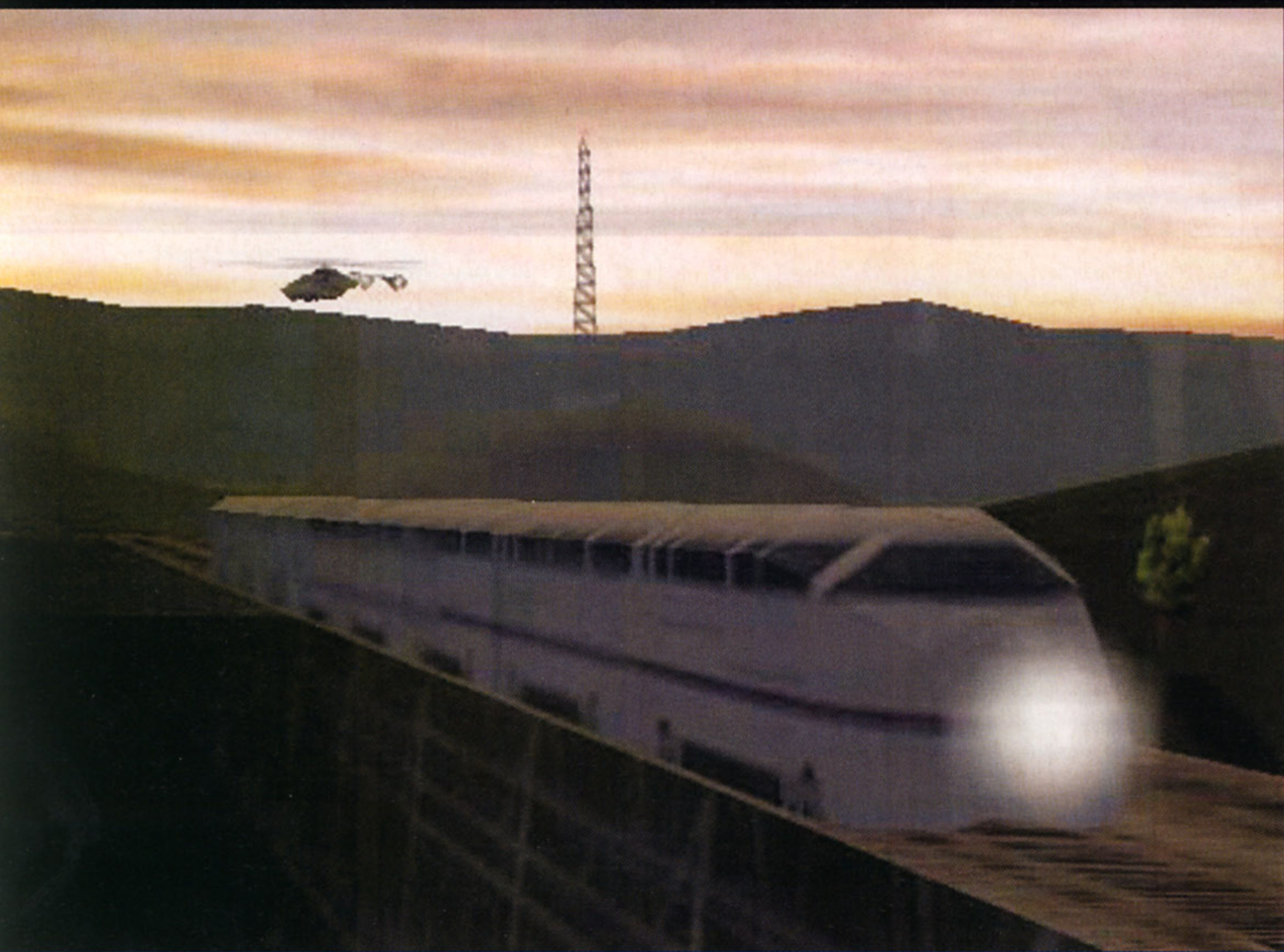
Sunetul are și el un aport substanțial la succesul acestui joc cu o paletă de efecte foarte bine realizate, zgomote de fond (scîncete, urlete, vînt) sau voci.

Grafica este un element care contează pentru 90 % din gamerii din lume, aceștia nefiind deloc dezamăgiți de aspectul acestui joc. Dacă pentru Half-Life modificările aduse engine-ului de Quake 2 au fost de 75%, pentru Heretic nu au fost aduse decât niște optimizări care să elimine problemele ce duceau la așa zisul efect de "muștar" pe pereți și altele minore. Culoarele se află într-un contrast perfect, putând să distingi cu ușurință un obiect de altul, nu ca în Heretic 1 unde de-abia puteai vedea de numărul mare de culori diferite folosite în același loc.

Animația personajelor este de asemenea foarte bine realizată, apropiindu-se chiar de Half-Life ca detaliu, de exemplu atunci cînd înnoată, Corvus plonjează spre adîncuri și lasă urme de curenți aproape reali în urma sa.

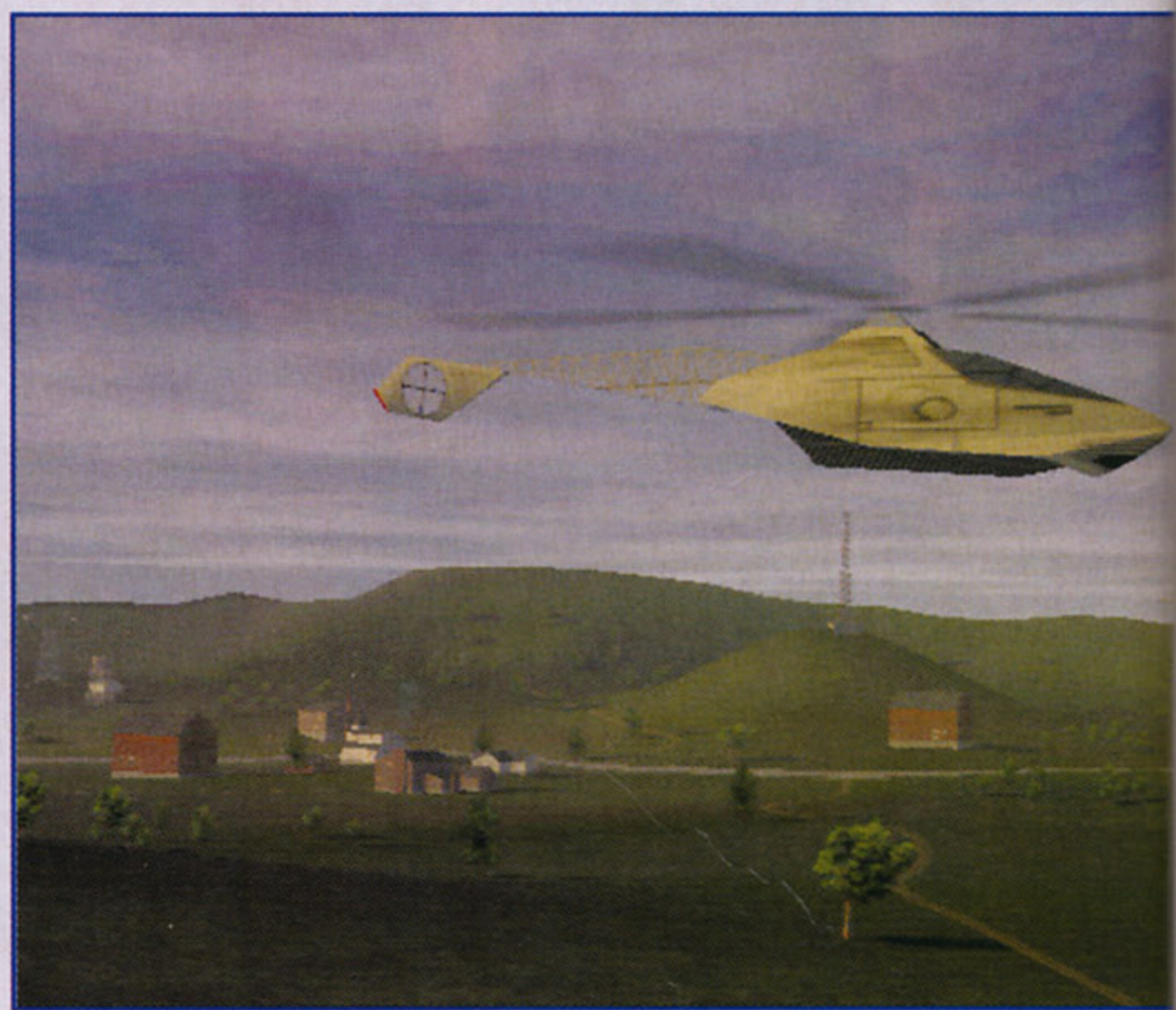
Heretic 2 nu îți va dezamăgi pe fanii genului 3D Shooter, fiind din păcate probabil ultimul joc al acestei serii, deoarece toți cei 4 Serpent Rideri au fost "consumați" în cele două Heretice și Hexenuri, noi neputînd decât să așteptăm să vedem ce ne rezervă în viitor cei de la Raven Software.





BARRAGE

Tip joc: Arcade Shooter Nava zboară și trage **Seamănă cu:** Incoming (Rage) **Redactor:** Cristi Radu **Producător:** Activision



Cîteodată se întîmplă să vi nervos de la servici sau de la școală. Cîteodată ți se întîmplă să nu mai vrei să ai de-a face cu nimeni pentru cîteva ore pentru că te-ai săturat pur și simplu. Unii preferă să se uite la un film, alții merg să joace un biliard sau să bea o bere într-un bar. Însă dacă banii sunt o problemă sau pur și simplu nu vrei să ieși din casă te poți liniști (sau nu) jucînd un joc pe calculator.

Barrage, produs de firma Mango Grits trecută de cîrînd sub palaria tot mai încapătoare a Activision, ar putea fi exact tipul de joc de care ai nevoie pentru cîteva clipe de distracție fără complicații. Asta pentru că se afla aproape pe aceeași linie cu

Incoming-ul de la Rage, fiind un arcade în cel mai propriu sens al cuvîntului.

În momentul de față se pare că dacă vrei să realizezi un arcade de succes care are la bază o mașinărie zburătoare poți alege una din cele 2 căi pe care le-au deschis alții înaintea ta: fie realizezi un joc care nu are nimic comun cu realitatea (vacile pot zbura, accelerația gravitațională este inexistentă), fie încerci să introduci și o notă de realism pentru a face lcrurile mai verosimile. Aceasta ultimă abordare a fost propusă probabil de băieții de la marketing care s-au gîndit că în acest fel vor putea atrage și fani altor jocuri mult mai serioase cum ar fi simula-



torarele și/sau noile tipuri de jocuri de strategie gen Battlezone. Rămâne de văzut în continuare dacă au avut dreptate să procedeze în acest fel. Ceea ce este evident însă este că Barrage face parte din această ultimă categorie a jocurilor arcade.

Lumea

Pilotându-ți avionul mai mult sau mai puțin afectat de legile fizicii, trebuie să îndeplinești o serie de misiuni în cele mai variate locuri: într-un tunel în care trebuie să distrugi un generator de flux anti-gravitational bilinar și izotrop (orice ar fi însemnând asta), în Chicago în care să distrugi forțele de poliție rebele, deasupra oceanului de unde trebuie să recuperezi rămășițele unui dispozitiv atomic și să cucerești o insulă, sau într-un canion în care trebuie distruse toate bazele militare. Pentru că este totuși un arcade în timpul misiunilor îți sunt oferite destule oportunități pentru a-ți consuma muniția și nervii asupra unor obiective mai mult sau mai puțin importante. Și pentru că suntem într-adevar într-un arcade muniția și combustibilul nu se termină nicio dată singurul lucru care ne mai amintește că avem o misiune de îndeplinit fiind ceasul cronometru care numără secunde până la expirarea timpului de joc... Avionul

pe care îl pilotezi, FreeLancer 550 are toate dotările pe care se presupune că le vor avea avioanele din viitor: stabilizatoare automate pentru virajele foarte strânse, scuturi de protecție împotriva proiectilelor inamice precum și un sofisticat sistem de reparații care dacă este lăsat suficient timp să opereze poate remedia orice defecțiune!

Lupta

Indicatoarele de bord, afișate în binecunoscutul mod de proiecție pe sticlă, specific avioanelor de vânătoare din zilele noastre, îți arată în fiecare moment viteza, altitudinea, armele selectate la un moment dat, precum și radarul prin care poți afla imediat poziția ta relativ la lumea înconjurătoare sau poziția inamicilor față de nava ta. Toate acestea sunt foarte bine realizate, existând chiar posibilitatea de alege între patru moduri de afișare, însă în toiul luptelor ai puțin timp să admiri priveliștea. Armamentul este destul de divers incluzând de acum obișnuitele tunuri cu laser și rachete aer-aer și aer sol, dar și lucruri mai puțin obișnuite (chiar neobișnuite așa zice) cum ar fi tunuri cu plasmă care au proprietatea de a strapunge mai multe obiecte deodată și mici bombe atomice care reprezintă încă (până când o să inventeze lumea altceva) cea mai puternică armă de distrugere în masă. La un moment dat pot fi selectate numai două arme, astfel încât trebuie judecată cât de cât situația la început pentru a avea combinația perfectă. Armele cu laser sunt foarte folosite datorită ratei mari de foc însă nu au forță suficientă pentru a distruge dintr-o singură lovitură. Rachetele au puterea de a distruge un obiectiv dintr-o singură lovitură și mai au avantajul că pot urmări pe o distanță nu prea mare ținta dacă aceasta se mișcă, însă au dezavan-



tajul că numărul lor este limitat uneori. În cazul bombei atomice lucrurile sunt simple: o arunci și distrugi totul pe o anumită rază. Dezavantajul apare atunci când te afli în interiorul razei respective. În cursul misiunilor poți colecta o mulțime de obiecte sub formă de bonusuri. Acestea îți îmbunătățesc performanțele anumitor subsisteme pentru o perioadă scurtă de timp: viteză mărită în cazul boost-erelor sau rată de foc mărită, etc.

Detalii constructive

Din punct de vedere grafic sunt puține lucruri care i se pot reproșa Barrage-lui. Fiind din generația Incoming toate texturile sunt foto-realiste, iar efectele speciale (explozii, fum) sunt pe măsură. Singura problemă este reprezentată de timpul limitat pe care îl ai la dispoziție pentru a admira toate acestea.

Sunetul este un alt element foarte bine realizat, mai ales pentru cei care au un calculator care le permite rularea cu toate opțiunile validate: sunet complet 3D cu 64 de canale separate. În modul multiplayer toate acestea devin de importanță majoră, cel care reușește să identifice poziția aparatului inamic după sunet având un avantaj tactic deloc de neglijat. Pentru că tot a venit vorba de multi-player acesta poate avea loc pe o rețea locală prin intermediul protocolului IPX sau prin Internet grație TCP/IP-ului. În acest mod de joc toate armele și bonusurile sunt împrăștiate prin nivel fiecare jucător având șanse egale pentru a le folosi.

Misiune încheiată

Dacă vă uitați la scor veți observa că nu este prea mare pentru toate calitățile pe care le-am înșirat până acum. Aceasta din două motive pe care eu le consider întemeiate. În



primul rând modul în care controlezi un vehicul sau un personaj într-un joc poate fi determinant pentru soarta celui joc chiar dacă arată excelent. Barrage arată excelent însă este foarte greu de controlat. Fie folosește tastatura și ai 6-8 taste pe care trebuie să le apeși în permanență fie folosești un joystick combinat cu tastatură. De mouse se pare că au uitat...

În al doilea rând genul jocului nu mai este nou de mult singurul mod pentru a ieși în evidență fiind adoptarea unor idei noi. Însă tocmai acest lucru nu s-a realizat, mergându-se pe acumularea ideilor bune sau rele din jocurile arcade anterioare precum și implementarea parțială a unor caracteristici specifice simulatoarelor. Rezultatul: un joc care s-ar putea să nu mai atragă tocmai pe aceia cărora le este destinat, cei care vor să intre repede în joc fără prea multe complicații tehnice sau de realism.

PE SCURT

78

Grafică:	85	•	Minim
Sunet:	82	•	Procesor: P133
Muzică:	50	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	72	•	Harddisk: 100 Mb
Controlul	65	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	80	•	CD-Rom: 4X

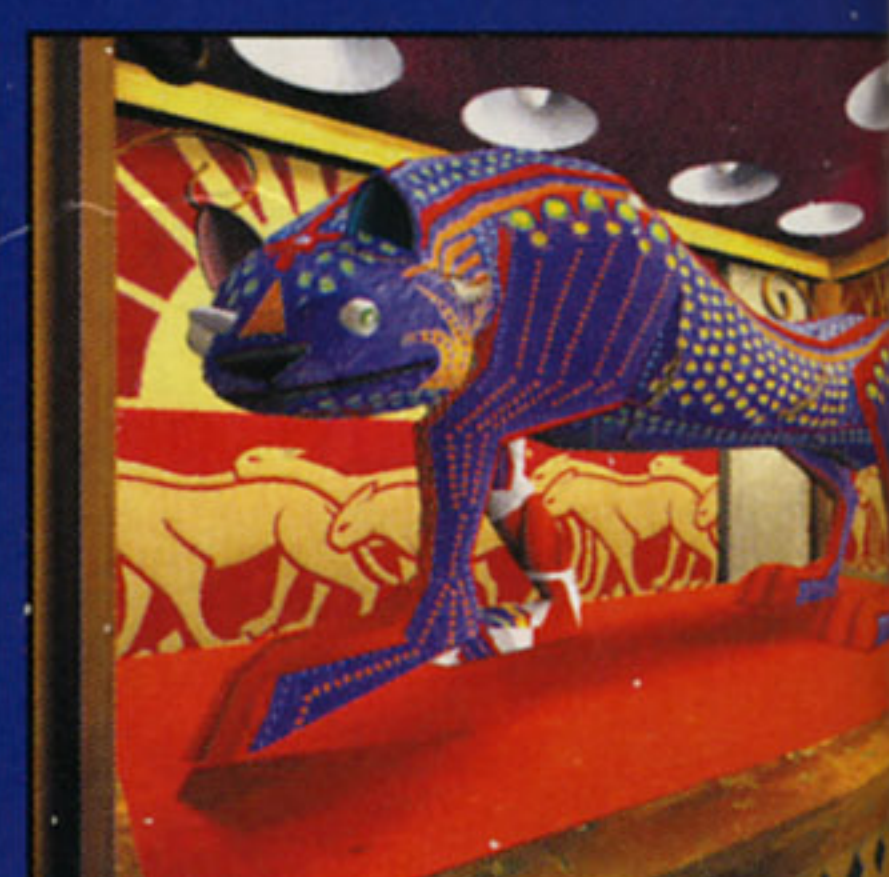
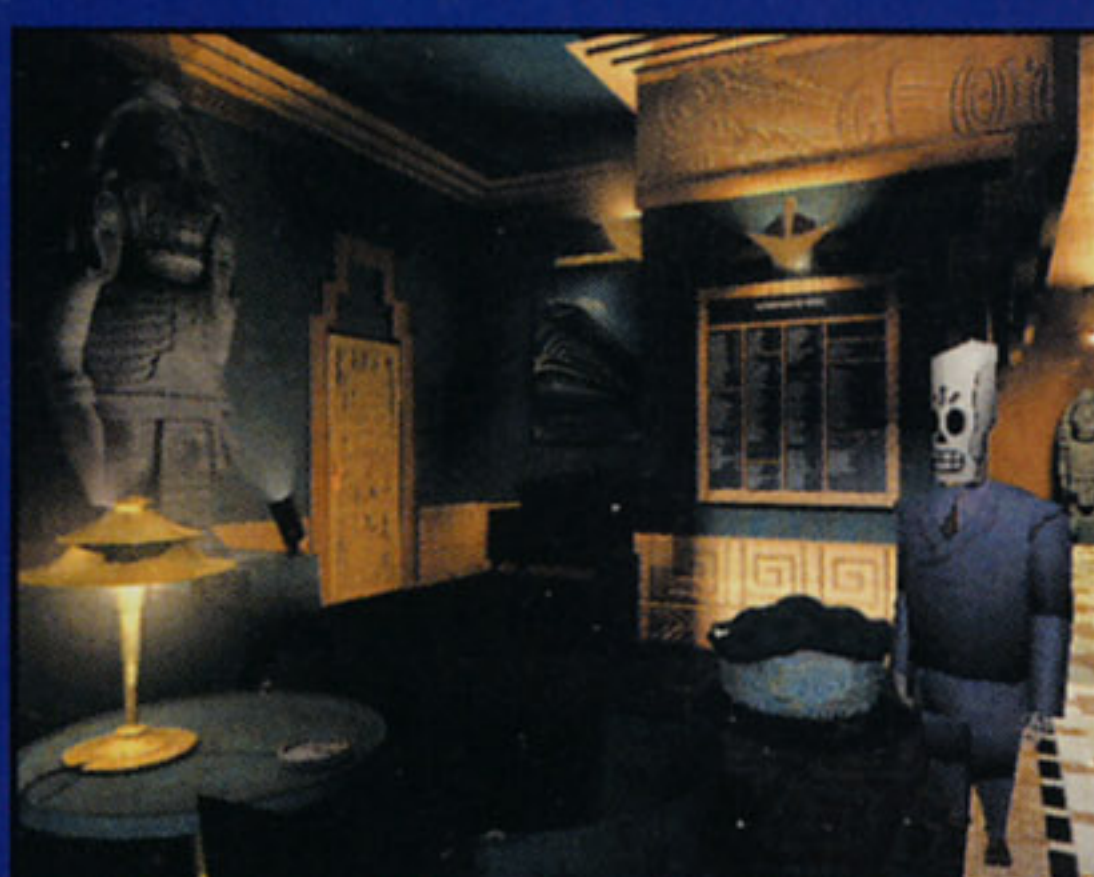
PRO: Atractiv pentru fanii genului

CONTRA: Control destul de dificil datorită căruia se ajunge foarte greu la nivelele superioare

•	Optim
•	Procesor: P166
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 220 Mb
•	Video: Voodoo



GRIM



Tip joc: Aventură **Prima impresie:** Foarte bună **Seamănă cu:** Monkey Island **Distribuitor:** Activision **Redactor:** Cristi Radu

Misiunea unui producător de jocuri de aventuri nu este una dintre cele mai ușoare. În esență el are de spus o poveste care poate fi destul de liniară câteodată. Dificultatea constă în aceea de a o face interactivă. Cu alte cuvinte să introducă la timpul potrivit suficiente mistere pe parcurs astfel încât să mențină lucrurile interesante fără a fi prea insistent. Lucrurile trebuie lăsate întotdeauna pe muchie de cuțit astfel încât ingeniozitatea jucătorului să fie întotdeauna răsplătită.

Grim Fandango face parte din ultima generație de jocuri de aventuri ieșită pe ușa uzinei de minunății numită LucasArts. Și pentru că sun-

tem în apropierea anului 2000 pînă și în acest așa de conservator tip de jocuri trebuiau făcute modificări de abordare și de interfață. Pentru a fi siguri că lucrurile vor fi duse la bun sfârșit șeful proiectului Grim a fost numit Tim Schafer care are reputația de a fi făcut jocurile Day of the Tentacle și Full Throttle.

Pentru a avea succes primul lucru care trebuia luat în considerare era scenariul. Și deoarece trebuia să fie într-adevăr ceva original s-au gândit să se inspire din folclorul mexican. Acolo au găsit suficiente subiecte interesante în mare măsură legate de moarte și de viața de dincolo. În joc ai rolul lui Manny Calavera (simpat

nume, nu-i așa?), un angajat al Biroului de Turism de pe lumea cealaltă care se ocupă cu transportul sufletelor celor mai noi decedați în cele 7 ceruri. Numai și din această scurtă descriere puteți să vă dați seama de originalitatea și umorul jocului. Într-o astfel de poveste umorul nu poate fi decât negru, ceea ce îl face să se deosebească clar de Monkey Island de exemplu. Aceasta indică parțial și faptul că Grim Fandango se adresează deja unei categorii de gameri mai "bătrâni" învățați cu subtilitățile umorului. Spre exemplu aproape toate personajele, care bineînțeles că nu sunt altceva decât schelete îmbrăcate la "4 ace", fumează în continuu cu o plăcere evidentă. Manny este tipul omului simplu dar inteligent care își dă seama că e ceva putred în țara morților. Asta mai ales că toate con-



FANDANGO



tratele grase se pare că îl ocolesc. Iar valoarea contractelor se scade în mod direct proporțional de pe polița pe care o are de plătit pentru păcatele făcute în lumea viilor. Pentru că nu are altă cale Manny hotărăște să încerce să descopere afacerile de corupție care macină Dispeceratul de Turism al orașului El Marrow. Probabil dacă ar fi existat vreun film cu numele de Grim Fandango el ar fi fost regizat de Quentin Tarantino în genul filmului Desperado. Deși nu atât de violent, ai prilejul să te plimbi în investigațiile tale prin cele mai ciudate și exotice locuri, toate având un ciudat aer misterios: orașul port Rubacava, o colonie minieră de la capătul lumii, sau porțile iadului.

Personajele care le întâlnești în aceste locuri sunt și ele foarte interesante, foarte bine vorbite de actori care își știu meseria, fiind mîinate de interese proprii, exprimînd anumite stări de spirit. Dialogurile se poartă oarecum în același fel ca și în mai vechile aventuri de la LucasArts: ai la dispoziție întotdeauna o serie de 3-4 răspunsuri posibile, puțin astfel crea un dialog inteligent. Controlul personajului principal a

devenit mai sofisticat ca pînă acum, el puțin fi mișcat relativ la două sisteme de coordonate: cel relativ la fereastra ecranului și al doilea relativ la camera în care te afli la un moment dat. Cele mai mari modificări s-au făcut însă la interfața cu utilizatorul. Tendința pe care am observat-o pînă acum la jocurile LucasArts a fost aceea de a o face să dispară. Și în timp ce la Monkey Island 3 accesul la acțiunile principale ca vorbit, uitat, utilizat se făcea cu ajutorul unui cursor multifuncțional în formă de monedă, în

Grim Fandango orice fel de cursor a dispărut complet. Pur și simplu nu mai există nici un fel de comenzi scrise sau simbolizate într-un fel pe ecran. Totul se face din tastatură. Există 3-4 taste pe care sunt programate funcții esențiale ca uitat, utilizare, inventar iar identificarea obiectelor folosibile la un moment dat din imaginea curent se face urmărind atent expresiile și gesturile lui Manny. Acesta înclină capul sau îl întoarce spre locurile sensibile în care există lucruri sau persoane. Acomodarea cu acest sis-



tem este destul de dificil la început însă după puțin timp devine foarte intuitivă și ușor de folosit.

Din punct de vedere grafic Grim Fandango se află fără putință de tăgăda la standardele actuale. Toate imaginile au fost create inițial printr-un procedeu de render pe calculator și apoi au fost prelucrate de către artiști pentru a da o tentă de desen mai indicată pentru o poveste. Fiecare cadru sau loc prin care se plimbă Manny are o trăsătură specifică, mai ales mexicană desigur dar și cu influențe din arta incașă sau egipteană.

Pentru prima oară accelerarea 3D într-un joc de aventuri de la LucasArts nu mai este o glumă. Toate personajele și obiectele relevante din joc sunt realizate complet în 3D integrarea cu imaginea de fundal care este 2D făcîndu-se într-un mod subtil dar foarte bine realizat. Această integrare este atât de totală încît unele clădiri desenate evident în 2D lasă umbre în jur, iar interacțiunea cu umbra lui Manny care este dinamică se face perfect.

Ca nivel de dificultate Grim Fandango are cîte ceva pentru fiecare. Unele mistere sunt mai ușor de rezolvat altele au o rezolvare mai puțin evidentă, de cele mai multe ori chiar greu de intuit. Pentru cei care sunt mai puțin obișnuiți ca un joc să-i facă să rămîna pe loc multe puzzle-uri vor necesita consultarea unei rezolvări. Iar asta mai ales se întîmplă datorită interfeței care nu este întotdeauna ușor de urmărit.

Poate cea mai mare plăcere în timpul jocului este creată de muzică. Aceasta nu numai că este în spiritul jocului, puțin stranie dar în același timp veselă sau liniștită în funcție de context, dar este superb repartizată. Aproape toate locurile prin care treci are aria sa specifică. Există muzica de la carnaval, muzica din biroul tău, muzica din holul Dispeceratului, etc. Ceea ce este cel mai important toate sunetele pe care eventual le auzi în această lume ireală sunt perfect corelate cu poziția în care te afli relativ la sursa lor. Spre exemplu în momentul în care apuci pe o stradă laterală adiacentă cu cea pe care se află carnavalul care este prilejuit de Ziua Morților, toate sunetele muzicii care vin de la acesta se aud mai înfundat, și parcă reflectat de casele de pe stradă.

Se pare că LucasArts a făcut-o din nou oferindu-ne un nou joc de calitate. Și probabil că o va mai face.

PE SCURT

92

Grafică:	95	•	Minim
Sunet:	90	•	
Muzică:	96	•	Procesor: P133
Atractivitate	89	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	90	•	Harddisk: 120 Mb
Multiplayer:	-	•	Video: DirectX 5.0
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
PRO: Un superb adventure, original conceput și foarte morbid		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 32 Mb
CONTRA: O interfață puțin dificilă		•	Harddisk: 250 Mb
		•	Video: DirectX 5

CHESSMASTER 6000

Distribuitor: Mindscape **Tip joc:** Șah **Prima impresie:** Foarte bună **Seamănă cu:** Sportul minții **Redactor:** Mihai Dobrică

Sah... Ce mai poate aduce nou un joc de șah? Fiindcă cu siguranță și ChessMaster 2000 este un partener suficient de puternic pentru mai bine de 90 la sută dintre jucători. Eforturile programatorilor și ale profesioniștilor din lumea șahului sau orientat spre crearea unui joc care să fie o companie cât mai plăcută amatorului acestui sport. Din acest punct de vedere ChessMaster 6000 este cea mai bună alegere. Dacă doriți să învățați șah pornind de la zero, să vă perfecționați stilul, să vă evaluați capacitățile, să confrunțați un partener cu aceeași valoare cu a dumneavoastră sau să încercați să învingeți campionii lumii - ChessMaster 6000 este ceea ce căutați.

Ce oferă nou?

În primul rând ChessMaster poate fi un competitor de nivelul unui concurs internațional de șah la fel de bine cum poate fi un competitor de nivelul unui copil de grădiniță. Dacă aveți răbdare să cotrobăiți prin zecile de opțiuni pe care CM6000 le oferă la capitolul dificultate veți obține exact partenerul căutat. Printre opțiunile care definesc jocul calculatorului se numără posibilitatea selectării inteligenței acestuia, a numărului de mutări gândite în adâncime, a raportului atac/apărare, a modului în care acesta evaluează piesele și multe alte opțiuni foarte utile. Dar dacă doriți rapid un partener pe măsură, folosind o facilități nou

introdusă în CM6000, puteți alege dintr-o listă de 64 de parteneri modelați cu exactitate după persoane reale (cu poză, biografie, descrierea nivelului și a stilului de joc) sau una dintre cele 30 de mari personalități ale șahului mondial. Cred că aceasta este cea mai importantă opțiune nouă a jocului, fiindcă acești competitori "umani" joacă o anumită poziție exact așa cum ar juca-o în realitate. O altă opțiune introdusă odată cu CM6000 este posibilitatea evaluării nivelului propriu de joc. Aceasta se poate face numai jucând împotriva acestor persoane "reale" într-un joc în care fiecare concurent are același timp de gândire (deci nu mutați în două minute dacă calculatorul mută în cinci secunde) și care se desfășoară conform regulilor internaționale (nu este permisă schimbarea mutării facute sau atingerea piesei).

Și poate că atunci când ai să vezi că un tip care îți este complet antipatic are scor mai bun ca al tău ai să te ofici și ai să te chinui să-l învingi. Baza de jocuri din CM6000 a fost lărgită la 300,000 de partide (incluzând toate partidele renumite disputate vre-o dată). Aceste jocuri conțin descrieri ale mutărilor și constituie poate cea mai largă enciclopedie de șah. Fiind atât de mare, aproape orice poziție în care ajungi tu poate fi regăsită în baza de date și poți vedea cum a jucat faimosul "cutarica" în aceeași situație. Deasemenea CM6000 conține 2,200 de deschideri, prezentate cu avantajele,



dezavantajele și riscurile lor. Prietenul sau bunicul se plînge că joci mereu la fel și te bate ușor? Poți învăța 2000 de deschideri noi cu care să-l uimești! Mai este nou faptul că Josh Waitzkin (autorul cărții "Searching for Bobby Fischer") semnează partea audio și oferă explicații detaliate despre partidele sale favorite.

Vechi și bune

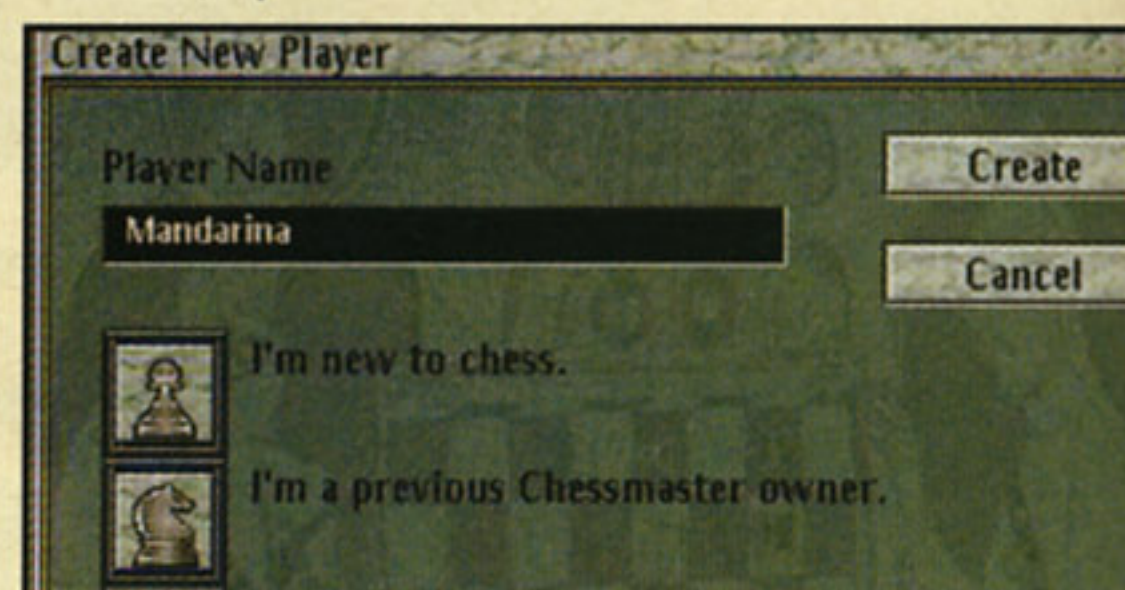
Vechi și foarte bun este faptul că poți "ruga" calculatorul să analizeze o poziție pentru tine, și că poți să asculți cum Josh Waitzkin îți explică cum ar trebui să joci, îți oferă o sumedenie de detalii despre mutările următoare probabile și în final îți explică cu ce avantaj te-ai ales. Chiar poți să asculți fiindcă CM6000 folosește sistemul "Natural Language Advice" în paralel cu prezentarea mutărilor pe tabla de șah și a avantajelor obținute. Și astfel, presupunând că nu ai mai jucat niciodată șah, după ce îți vor fi prezentate piesele și avantajele acestora, vei putea învăța niște deschideri, ca apoi să treci la un joc asistat complet de calculator, care îți explică "în limbaj natural" ce greșești sau ce să faci.

Alte opțiuni pe scurt: posibilitatea alegerii oricărui tip de repartitie a timpului (minute pe joc, secunde pe mutare, afișarea mutării în afișarea secunde etc.), posibilitatea selectării între un număr imens de table și piese de joc precum și a poziției din care privești tabla de șah (sau 2D), muzică clasică - midi - (Beethoven, Bach, Mozart, Vivaldi), crearea de turnee de șah în care poți include ce personalitate dorești.

Live!

Yup, poți să joci și ChessMaster Live, mai exact pe internet pe MPlayer.net. Printre opțiuni, pe Chessmaster Live vei avea un nivel care se modifică în funcție de cât de bine joci cu alți oameni. Poți să-ți alegi parteneri de același nivel cu tine, să fi anunțat când cineva te provoacă la joc sau când un prieten intră în rețea. Și chiar ai șanse să găsești un partener cu care jocul să fie echilibrat! În concluzie...

...cred că CM6000 este mai mult decât un joc de șah, este o lume nouă în care pătrunzi, care încearcă (și reușește) să te facă să înveți. Nu îți trebuie decât un strop de voință și vei descoperi că această lume îți poate spune mai multe despre șah decât orice carte și îți oferă absolut toate uneltele necesare pentru a ajunge un mare campion chiar și pornind de la zero.



PE SCURT

92

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	50	•	
Muzică:	-	•	Procesor: P90
Atractivitate:	-	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	98	•	Harddisk: 15 Mb
Multiplayer:	90	•	Video: VGA card
		•	CD-Rom: 2X
		•	Optim
		•	Procesor: P133
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: xx Mb
		•	Video: Direct X 5

PRO: Este cel mai bun joc de șah la ora actuală

CONTRA: Sunete și muzică nu prea reușite, din păcate.

ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

UN NOU MAGAZIN

Adresă: B-dul M.

Kogălniceanu 5

Tel/Fax: (01)

3125524

IN BUCUREȘTI

MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS - BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC

JOCUL LUNII ESTE: POPULOUS 3 THE BEGINNING



ELECTRONIC ARTS

MAJEN NFL 99

NASCAR 99

NBA LIVE 99

NHL 99

FIFA 99

WORLD CUP 98

MAJEN NFL 99

FIFA 99

ANDRETTI RACING

JOYPAD

PROMO

ISRAELI AIR FORCE

NHL 98 JOYPAD PROMO

DUNGEON KEEPER GOLD

CLASSIC

FIGHTER PILOT

PROPHET GOLD

MOTO RACER 2

POPULOUS - THE

BEGINNING

FIFA 99

TEST DRIVE 4x4

TESPASER

ESPN X GAMES PRO

BOARDER

NBA LIVE 99

TEST DRIVE 5

THE VEGAS COURSES

(ADD ON FOR TIGER

WOODS)

WW II FIGHTERS

BLADE RUNNER CLASSIC

C&C CLASSIC

C&C RED ALERT

C&C WORLD WIDE

WARFARE (C&C, C&C

RED ALERT, MISSION

DISKS)

FUTURE COP LAPD

LANDS OF LORE 2

CLASSIC

RECOIL

SIMCITY 3000

SUPERBIKES

BATTLE GROUP

SID MEIERS ALPHA

CENTAURI

DARKSTONE

DELTA FORCE

ROLLERBALL

A10 TANK SPANKER

NASCAR 99

REDLINE

ULTIMA ASCENSION

LANDS OF LORE 3

WORLD CUP CRICKET

DUNGEON KEEPER 2

BIG AIR

TIBERIAN SUN

AH64D LONGBOW

CLASSIC

ATF CLASSIC

BEASTS & BUMPKINS

CLASSIC

COMMANCHE 3 GOLD

CRICKET 97 (ASHES)

CROC

DARK OMEN

DARKLIGHT CLASSIC

DEADLOCK: SHRINE

WARS

DUNE 2000

JANE'S F15

FA PREMIER LEAGUE

MANAGER

FIFA SOCCER MANAGER

CLASSIC

FIFA: ROAD TO THE

WORLD CUP 98

KKND CLASSIC

LBA 2 CLASSIC

NBA 98 JOYPAD

NEED FOR SPEED 3

NEED FOR SPEED II

CLASSIC

NHL 97 CLASSIC

NHL 99

PRIVATEER 2 CLASSIC

QUEEN: THE EYE

SIM SAFARI

SYNDICATE WARS

CLASSIC

THE ARSENAL C&C

RED ALERT & AFTER

MATH (DOUBLE PACK)

THE TOURNAMENT

COURSES ADD ON

THE TPC COURSES -

ADD ON

THEME HOSPITAL

CLASSIC

TIGER WOODS 99

ULTIMA COLLECTION

ULTIMA ONLINE

USNF 97 CLASSIC

WARGAMES

WING 4 CLASSIC

WORLD OF COMBAT

2000

X FILES THE GAME

BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI. INFORMAȚII LA TEL: 092556510 SAU 3102832 PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE AVANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742



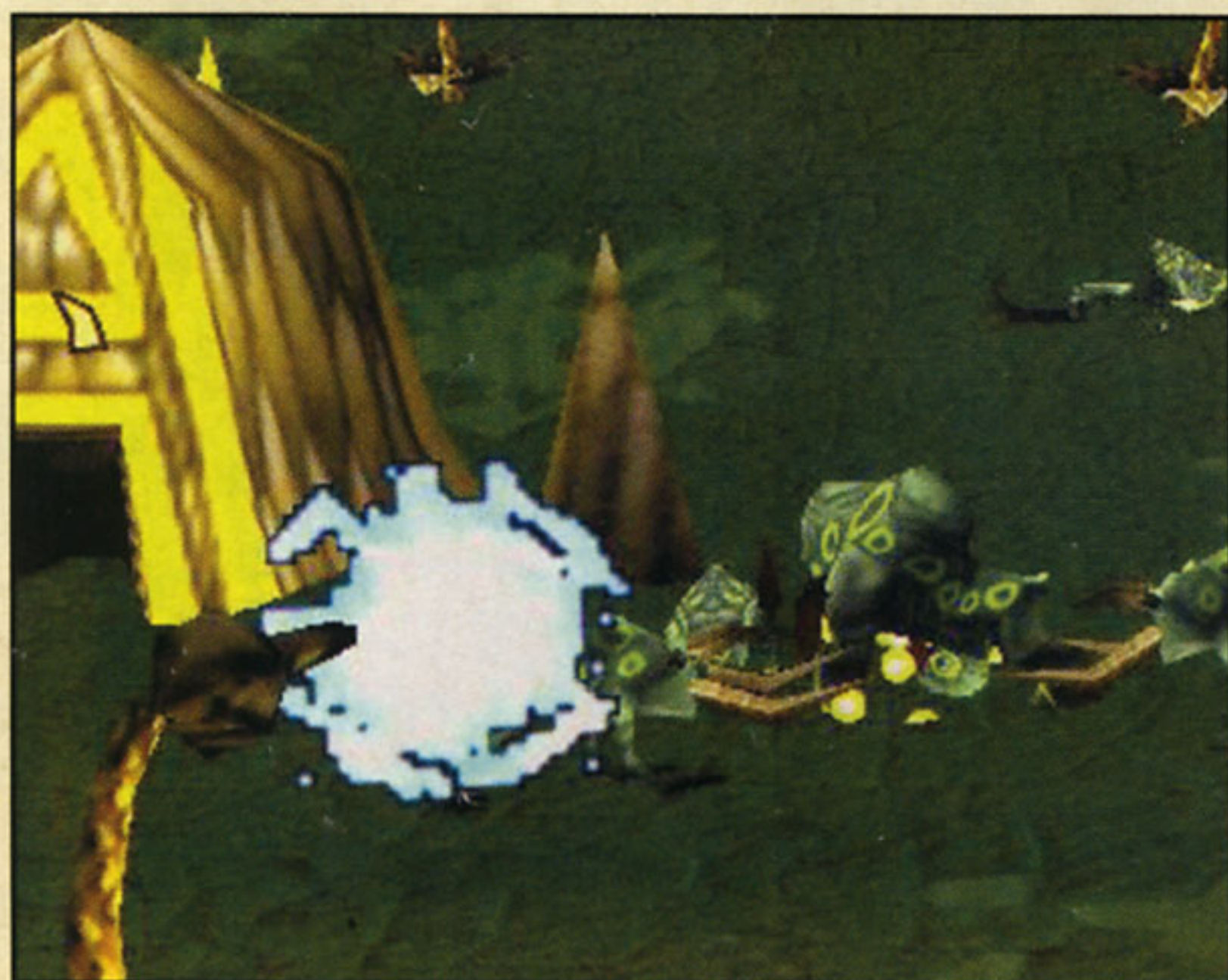
DOMINANT SPECIES



Tip joc: Real Time Strategy **Distribuitor:** Take 2 Europe
Seamănă cu: Armor Command **Redactor:** Mihai Dobrică

Dominant Species este dovada clară că dacă pui cele mai bune ingrediente de pizza în coca de cozonac iese o chestie greu de digerat. Iar eu îmi mențin părerea proastă despre RTS-urile clasice văzute dintr-o perspectivă 3rd person 3D - gen Myth sau Armor Command - iar Dominant Species este tocmai un astfel de joc. Problema principală a acestor jocuri este sacrificiul fluidității și al controlului asupra propriilor unități în favoarea unor peisaje 3D,

frumoase, care-ți încântă ochii. Închipuiți-vă că jucați Starcraft - să zicem - și că în loc de priveliștea izometrică asupra unei zone mari de hartă, trebuie să vă priviți unitățile de la cinci metri distanță, printr-o cameră ce plutește aproape de sol. Păi se duce toată strategia, fiindcă dacă te depărtezi de sol nu vei mai distinge unitățile, iar dacă te apropii suficient de mult ca să le poți identifica și controla nu vei mai avea o priveliște de ansamblu și aproape 90%



din acțiune se va petrece în afara câmpului tău vizual. Și când unui astfel de joc îi mai pui și o interfață total neintuitivă, iese o chestie atât de greu de controlat încât te vei enerva înainte să-i descoperi părțile bune...

Povestea

"Timp de nenumărate milenii planeta Mur a fost în război. Cu ea însăși. Minlords, o specie veche de clarvăzători, comandă colonii de luptători temuți într-o nesfârșită bătălie pentru cea mai valoroasă resursă - Anima. Generații după generații s-au luptat și au murit într-un efort sălbatic și primar pentru supraviețuire. Acest ciclu natural de lupte între coloniile planetei Mur este pe cale de a fi întrerupt. Ceva nemaivăzut, venit din ceruri, vrea Anima. Acum, numai curajul și voința stau între supraviețuire... și exterminare." Acești "extraterestrii" veniți din ceruri sunt de fapt oamenii. Și pentru prima oară într-un joc pe calculator, poți juca numai împotriva oamenilor. Oamenii sunt cei răi, avari, necruțători, ucigași, și pe ei trebuie să-i învingi. Tu joci rolul unui Minlord - comandant de trupe - și

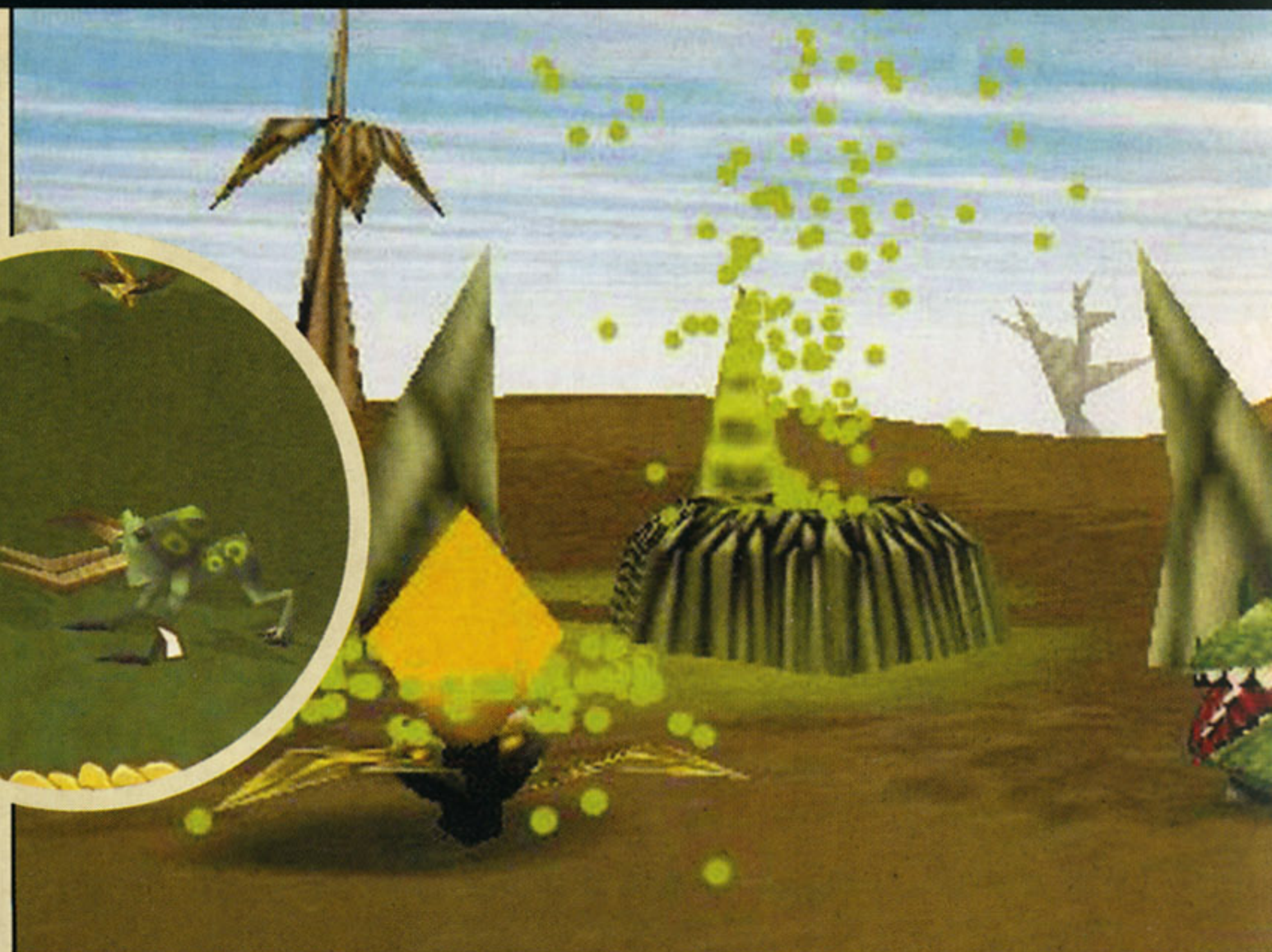
trebuie să învingi invazia "extramurenilor".

Clădirile, unitățile

Din acest punct de vedere - al resurselor/construcțiilor - jocul este destul de primitiv. Există trei tipuri de resurse, mai exact Anima verde, albastră și roșie. Aceasta se găsește sub forma unor fântâni epuizabile, care aruncă în aer această foarte prețioasă resursă, precum un vulcan. Lângă fântânile de Anima se pot construi colectoare, existând trei astfel de "rafinării" conform tipului de resursă colectat. Deși trei resurse diferite, acestea au unica funcție de a-ți permite construirea ("recrutarea") unor unități puțin diferite - de aceea am spus că sistemul resurselor este primitiv. Poți controla 27 de unități diferite. Dintre acestea trei formează "carnea de tun", putând fi construite numai din Anima verde și fiind foarte ieftine. În afara acestora mai există inginerii - numiți Gauph - (există trei tipuri de ingineri, corespunzător Animei din care îi produci) și șapte tipuri de unități cu câte

trei variante (din Anima verde - slabe, albastră - medii, roșii - foarte puternice). Deci resursele mai rare îți permit construcția aceluiasi tip de unități dar cu performanțe mai bune (și aspect puțin diferit). Trebuie remarcat că cei cu care joci tu - locuitorii planetei Mur - nu au mașinării, deci termenul de "unitate" reprezintă un animal cu anumite caracteristici. Aceste caracteristici sunt viteză, rezistență, putere, armură, nivel. Nivelul unei unități (maxim 9) este o măsură a experienței acesteia. Experiența se acumulează în luptă și pe măsură ce nivelul unei unități crește, cresc și celelalte caracteristici ale acesteia. Pe măsură ce o unitate se luptă, aceasta se "îngrașă", devenind mai mare și tot mai puternică. Este interesant că în Dominant Species animalele care se luptă pentru tine preferă anumite metode și tehnici de luptă. Există animale a căror putere este proporțională cu viteza lor. Într-un câmp deschis acestea aleargă spre inamic și îl lovesc cu toată puterea pro-





ducând distrugeri masive, în timp ce într-un spațiu îngust sunt complet ineficiente. Mai există unități zburătoare care atunci când mor produc o explozie foarte puternică, fiind folosite în general pe post de kamikaze. Toate trupele pot fi plasate automat în diferite formații de luptă (licie, coloană, stea, cerc). Deși sunt animale, unitățile pe care le conduci pot fi "reparate" de către un inginer, fără a-și pierde experiența. Tot cu ajutorul inginerilor poți construi clădiri. Acestea sunt puține la număr: colonia (Hive), colectoarele de anima, incubatoarele și structurile defensive - scuipătoare (turele) sau mine. În Dominant Species incubatorul produce toate unitățile, iar costurile de Anima necesare pentru o unitate variază de la o misiune la alta,

scăzând pe măsură ce avansezi în campanie. Turelele sunt eficiente numai în grupuri de minim patru dar sunt foarte ieftine. Primele turele - Lightspitter - nu pot discerne între unitățile proprii și cele adverse, așa că atunci când sunt atacate trag la nimereală, deci îți pot distruge propriile clădiri dacă nu le plasezi cu atenție. Un lucru interesant în Dominant Species este faptul că la începutul jocului tu nu știi nimic despre invadatori, nu cunoști puterea acestora și nici eficiența unităților tale împotriva lor. Totuși în manual sunt prezentate 11 din unitățile oamenilor - avioane, tancuri, roboți, și păianjeni mecanizați. Un alt element original în Dominant Species este posibilitatea îmbunătățirii propriilor unități prin construirea unor "Shard"-uri. Acestea pot modifica puterile unei singure unități și pot fi construite de către colonie.

AI, Interfață

AI-ul jocului este foarte subred, lăsând uneori senzația că nu există de loc vreun AI, că mutările inamicilor sunt scriptate și la momentul X unitatea cutărică se mută în punctul Y. S-or fi prostii oamenii, dar chiar să nu evite minele sau grupurile de turele? Acesta (inamicii stupizi) este însă singurul motiv care face Dominant Species jucabil, fiindcă altfel misiunile ar fi atât de grele încât nimeni nu le-ar putea duce la capăt. Iar pathfinding-ul este mediocru și în general dacă în calea unei creaturi se află un obiect sau un alt animal, acesteia îi trebuie un timp până se gândește să-l ocolească. Este chiar comic să vezi un Gauph asemănător cu un ursuleț panda ciocnindu-se de cinci ori la rând de un Rambeast care e cât un elefant până îl împinge din calea sa. O parte bună a AI-ului este modul de apărare grupat - când o unitate este atacată, celelalte aflate în

apropiere ei vor veni să o apere.

Interfața... este marcată profund de combinația RTS - 3rd person 3D. Dacă modul de privire al acțiunii se potrivește unui RPG, într-un RTS în care ai de condus peste 20 de unități cărora trebuie să le dai comenzi precise, pur și simplu nu poți să te descurci văzând numai o sutime din harta. Închipuți-vă ce greu este să găsești un inginer pentru reparații în învalmăseala care se produce când ești atacat de 20 de infanteriști. Până îl găsești nu mai ai ce repara cu el fiindcă ți-au ras deja jumă' de bază. Și atunci trebuie să iei jocul de la capăt (sau de unde ai salvat), iar de fiecare dată când încarci o misiune trebuie să aștepti unul sau două minute, chiar dacă este aceeași misiune cu cea pe care o joci. Singura soluție pentru comanda cât de cât eficientă a armatelor este folosirea mini-hărții, iar în aceasta toate unitățile sunt reprezentate la fel - prin triunghiuri galbene, minuscule. Din fericire poți selecta grupuri de unități și astfel capeti mai mult control asupra luptelor. Dominant Species folosește motorul grafic din Myth, însă spre deosebire de acesta din urmă ai un control mult ai bun asupra camerei (o poți învîrți în toate direcțiile și o poți ridica sau apropia de sol).

Grafică, Sunet

Grafica este domeniul în care Dominant Species strălucește. Unitățile arată impresionant, nu-ți vine să-ți crezi ochilor. Iar terenul, cu văi, dealuri, munți sau ape, toate redade cu fidelitate, este cu adevărat fantastic. Animația unităților, bazată pe modele 3D ale acestora este fluidă, fiecare își mișcă coada sau ochii sau gura... și topăie în continuu. Din păcate un asemenea detaliu al obiectelor 3D se resimte în resursele de sistem

necesare. Fără un Pentium II nici nu se pune problema să te joci fără accelerator grafic 3D iar pentru detaliu maxim ai nevoie de Voodoo 2 și PII 300. Sunetul din timpul jocului, ca și muzica, nu aduce nimic nou sau excepțional. Ba chiar este monoton, unitățile răspund cu același "beep-beep" sau "hi-hi" mereu.

Multiplayer

Cine vrea să joace Dominant Species cu un adversar uman are o singură opțiune: multiplayer pe mplayer.net. Deci, fără o conexiune decentă la Internet (ceea ce reprezintă majoritatea cazurilor în România) nu se poate vorbi de multiplayer. În concluzie, Dominant Species este un RTS original și amuzant, cu multe idei bune dar cu o interfață destul de slabă. Cine vrea să se holbeze la o grafică excepțională poate să-l cumpere, însă îi va trebui voință ca să-l termine.



PE SCURT

12

Grafică:	92	•	Minim
Sunet:	80	•	Procesor: P166
Muzică:	71	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	65	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	35	•	Video: 3DFx
Multiplayer:	60	•	CD-Rom: 4X
PRO: Idee originală, grafică bine realizată		•	Optim
CONTRA: Foarte dificil, greu de controlat, interfață proastă		•	Procesor: PII300
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 100 Mb
		•	Video: Voodoo 2



Distribuito: Best Computers **Tip joc:** Motociclete **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** MMadness **Redactor:** George Vlănoiu

MOTO RACER

Moto Racer a fost cel mai bun joc cu motoare! Moto Racer 2 este cel mai bun joc cu motoare! Sună stupid dar singurul lucru pe care l-aș mai putea adăuga este puneți mîna și jucați-le (pe ambele dacă nici pe primul nu l-ați

jucați).

Vreau să fac o observație încă de la începutul articolului: eu personal nu văd schimbări radicale la nivel tehnic de la Moto Racer 1 la Moto Racer 2, poate doar o îmbunătățire a engine-ului grafic. Cred însă că o schimbare majoră ar fi dus la pierderea legăturii între cele două și la pierderea unor fani în favoarea altora. În plus, schimbarea puternică a graficii ar fi însemnat necesități de sistem enorme. Nu vă așteptați la o grafică super realistă! Însă așa cum este (și este bună însă nu realistă) te atrage în lumea jocului.

Introducerea nu este deosebită comparativ cu Redline Racer sau Castrol-Honda SuperBike, se încadrează într-un stil de acum clasic. Combinație de imagini filmate din campionatele reale de motociclism și motocros și imagini capturate din joc. Senzația de viteză este extraordinară, iar mediul încon-

jurător este de-a dreptul... înconjurător, îl simți efectiv în față, în spate, pe stînga și pe dreapta.

Un joc cu motociclete este ori făcut în stil sală de jocuri, la care căzăturile sunt extrem de spectaculoase, grafica este stralucitoare, cu culori tari, vii, ori este făcut ca un simulator, ținîndu-se cont de ceva fizică, de caracteristici tehnice, etc. Din fericire Moto Racer 2 cade în a doua categorie, permițînd însă gamer-ului mai înclinat spre arcade o abordare mai lejeră a cursei. Eu am jucat foarte puțin pe arcade, partea de simulare fiind mult mai dificilă dar și mai atractivă. Pot spune că la primele încercări în modul simulare am reușit să cad la fiecare 5-10 secunde, și să termin cursa ultimul, cu toți ceilalți concurenți aflați cu o tură în avans (din 3-4 ture cît avea cursa) și asta fiind pe nivelul cel mai ușor de dificultate. Este extrem de greu la început însă răbdarea își va

arăta foloasele. Dacă ar fi fost mult mai ușor (și pe arcade nu este foarte dificil) plictiseala ar fi apărut rapid, în ciuda diversității de trasee oferite.

5, 4, 3, 2, 1, GOOOO!

Cam așa începe o cursă în Moto Racer 2! Ca peste tot. Dar pînă aici treci prin numeroase etape: după ce ai ales opțiunile dorite (display full screen sau fereastră cu rezoluție de pînă la 1024x768, detaliul, nivelul sunetului motorului, al mediului, al anunțurilor făcute, etc., metoda de control pentru fiecare jucător, cu posibilitatea de a cupla un joystick cu force-feedback, tipul de joc —arcade sau simulare-) dai start și... alt meniu: local sau network. Clar, nu? Mai departe în meniul local, o mare surpriză: pot juca simultan pînă la 4 jucători pe același calculator, cu ecranul împărțit. Setarea dificultății se face ușor din





aceiași meniu și urmează modul de desfășurare a cursei adică Antrenament, o Singură cursă sau Campionat, cu mențiunea că se poate alege între 3 campionate făcute de DSI sau alt campionat făcut de jucător, sau Campionatul cel tare și mare, care evident nu este accesibil decât după ce câștigi ceva curse.

La selectarea cursei ți se oferă 24 de variante realizate de DSI, jumătate de viteză și jumătate motocros. Tot aici apar și cursele editate. Pentru orice cursă se alege perioada din zi, vremea, numărul de tururi și, sensul de parcurgere, opțiune inaccesibilă la început.

Alegerea motocicletei te pune în fața a 8 variante, fiecare cu avantaje și dezavantaje. Există patru parametri ce variază:

demaraj, viteză maximă, frinare și manevrabilitate. Este ca și cum ai avea un număr maxim de puncte de atribuit la aceste 4 categorii numai că există niște variante prestabilite. O alegi pe cea care-ți convine și tipul de cutie de viteze (automată sau manuală) și, în fine, auzi semnalul de start. Cursa în sine este foarte bine realizată, fiind doar extrem de frustrant sistemul check-point, cel puțin pentru mine așa a fost încă de la MotoRacer 1. Adică pleci cu un timp care scade până ajungi la următorul check-point, când ți se mai adaugă încă n secunde și tot așa până ori termini cursa, ori ți se termină timpul. Aș fi preferat să fii lăsat să termini cursa, chiar și cu două ture în urma celorlalți. Cum s-ar simți un maratonist dacă ar rămâne mai în urmă față de plu-

tonul frunțas și ar apărea un polițist să-i spună: "race-over că ți s-a terminat timpul!"?

Extrem de plăcută este manevrabilitatea motocicletei, adică faptul că la un moment dat am reușit să mă învîrt în jurul roții din față doar jucându-mă cu accelerația! Ieșirea de pe partea carosabilă (deși la motocros numai de așa ceva nu poate fi vorba) se simte imediat în mișcarea laterală a spatelui motocicletei, un derapaj în față, care în lipsa unui control ferm se va termina în parapet. Ce nu mi-a plăcut aici este că te poți lovi liniștit de zidul de aer ce înconjoară traseul fără ca aceasta să se resimtă în alt fel decât readucerea pe pistă. Coliziunile și căderile sunt bine realizate, corpul motociclistului și motocicleta rostogolindu-se realist și în conformitate cu inerția pe care o au. Un singur minus, nu se simte coliziunea ulterioară între corp și motocicletă, adică dacă motocicleta vine peste tine, trece prin tine ca și cum n-ai fi!

Alergatul pe ploaie sau zăpadă este așa cum ar trebui să fie, orice manevră bruscă fiind sancționată prin șuieratul roților ce derapează pe sol, însă asta nu înseamnă neapărat o cădere la fiecare derapaj. După un timp dobândești ceva îndemânare și reușești să redrezezi în peste 50% din cazuri.

Frinarea este imperios necesară, nu există nici o șansă de a termina o cursă fără folosirea

echilibrată a frânei.

Demarajul este dublat de posibilitatea folosirii unui turbo/stunts, adică ridicarea pe o roată, ceea ce permite reprize mult mai bune, însă schimbarea direcției devine aproape imposibilă în această situație, plus că orice coliziune duce la o cădere. Dacă este folosit în aer, același buton /tasta produce executarea de acrobații de către motociclist (nu în stilul Motocross Madness).

De unul singur?

Pai cine a mai văzut joc de curse, indiferent de care, să nu îți permită să te bați cu vecinul sau cu prietenul ori prietena? Evident MotoRacer 2 nu putea scăpa din vedere tocmai această variantă. Toate variantele de conectare suportate de DirectPlay sunt prezente, plus jocul free pe Mplayer, din nefericire o soluție nu foarte practică în România ceea ce garantează o durată de viață lungă acestui joc.

JOCUL? Goana nebuna !

Pot spune cu mîna pe inimă că jocul redă extrem de bine feelingul unei curse de motociclete, fie ea de viteză sau cros. Lumea creată de Delphin Software International (DSI) este reală tocmai prin capturarea acestui "ești acolo"! Parcă simți mirosul de gaze de eșapament și gustul prafului azvîrlit în față de oponenti și la sfîrșitul unei curse simți transpirația pe frunte și-ți vine să-ți scoți mînușa s-o ștergi!

Concluzia este că MotoRacer2 este MotoRacer-ul original împodobit cu o groază de zorzoane care îl fac însă mult mai bun. Nu este cu nimic original față de MR1, dar îl perfecționează pe acesta pînă în pînzele albe. Un singur lucru îi lipsește: posibilitatea de a importa traseele vechiului MotoRacer, atunci ar fi acoperit tot ce mi-am dorit de la el! Este un joc excelent.



PE SCURT

89

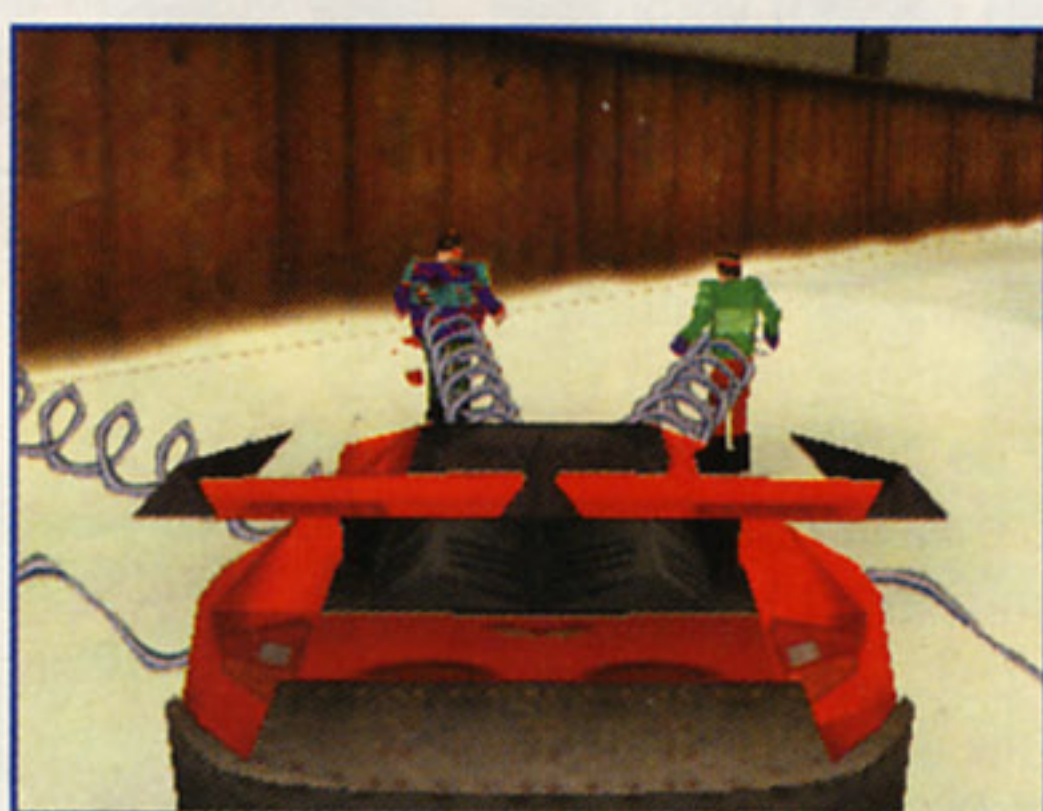
Grafică:	87	•	Minim
Sunet:	80	•	Procesor: P166
Muzică:	•	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	93	•	Harddisk: 200 Mb
Dificultate:	70	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	80	•	CD-Rom: 4X

PRO: Un moto racer 1, foarte bine realizat.

CONTRA: Ar fi trebuit să fie mai revoluționar. Este prea asemănător

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 200 Mb
•	Video: Voodoo 2





CARM



CE AVEM AICI DE FAPT?



Ca și la primul Carmageddon, nici acum nu avem parte de un joc prea obișnuit. Desigur, plăcerea majoră care se încearcă aici este cea generată de ceea ce vedeți și în pozele publicate, și anume a arunca în aer tot ce mișcă de la butoaie la pietoni.

Modul de terminare al unui traseu însă nu putea fi omorîrea și distrugerea a tot ce mișcă drept care puteți fi aici două tipuri distincte de concurent. Pe de o parte puteți câștiga ca orice om civilizat, bun, prin parcurgerea

unui anumit de număr de ture și strivirea din când în când a unui pieton pentru a obține timpul necesar parcurgerii traseului.

Dar asta puteți face și în viața reală nu? Drept care, a doua metodă este cea a distrugerii în masă, atît a pietonilor cît și a celorlalte mașini care concurează împotriva ta, metodă pe care personal o consider cea mai potrivită.

Cei mai pașnici sunt invitați la Need for Speed sau Motorhead de pe acum ceilalți sunt așteptați la drum!



Tip joc: MAD Driving **Seamănă cu:** Viața de zi cu zi **Redactor:** Camil Perian

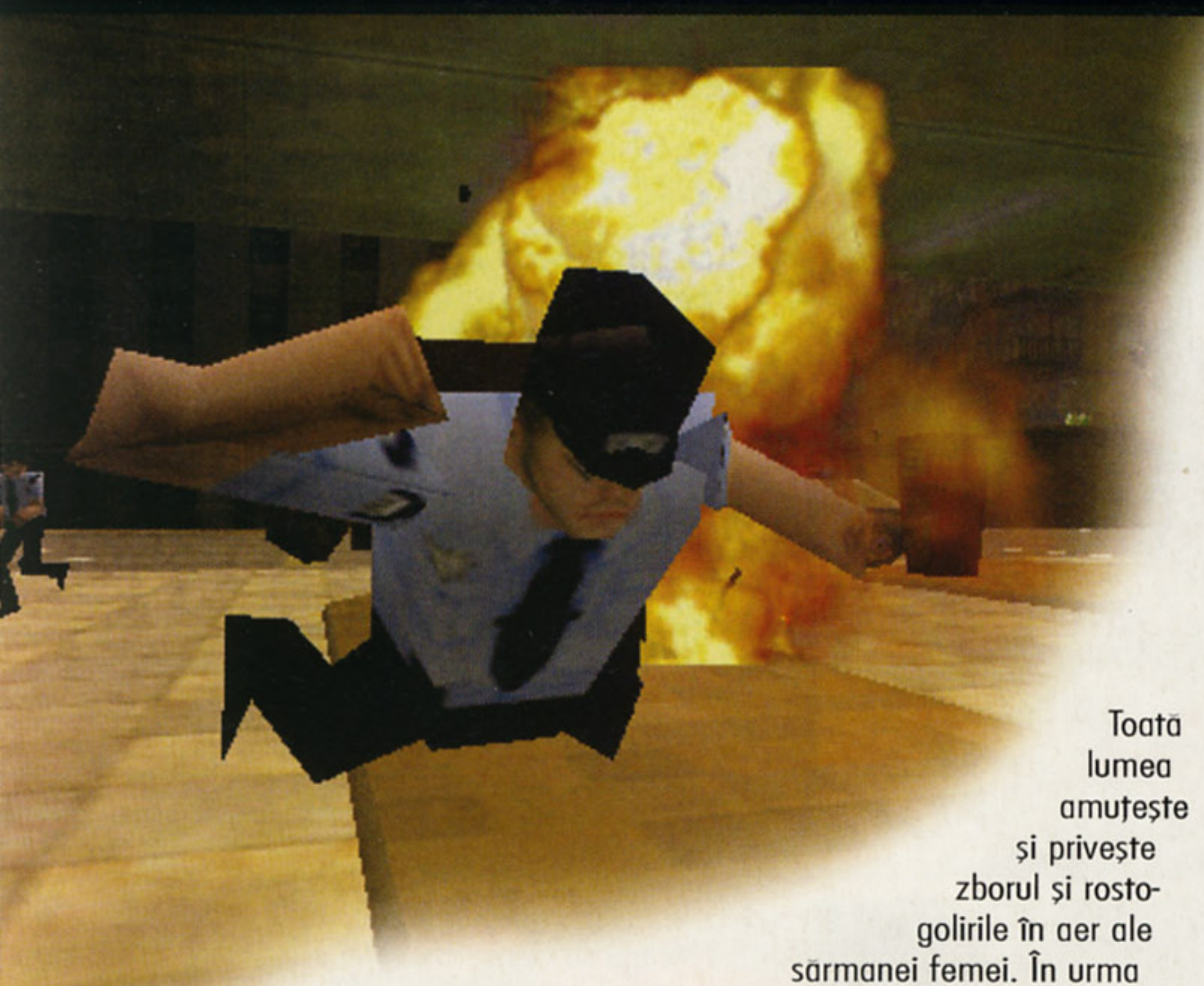
Coincidența face ca chiar astăzi, ziua în care trebuia să scriu articolul la jocul de față să asist la o 2 scene mirifice: prima, pe undeva prin mijlocul Bucureștiului. O femeie zăcea pe asfalt cu ambele picioare zdrobite după ce în prealabil o mașină trecuse, din nefericire pentru ea, peste ele. Cum era pe undeva unde nu se vedea trecere de pietoni nici la orizont se pare că sârmana femeie pe lângă picioare ducea lipsă și de un creier care să îi arate pe unde se traversează. A doua scenă, m-a avut ca protagonist, însă în rol secundar. Se făcea că mergeam încet, liniștit cu mașina proprietate personală, când o babă aburită de anii pe care i-a trăit în nefericire era să intre în mine. Oprește la timp și în loc să-și ceară scuze începe să claxoneze și să urle. Drept care, scîrbit de aceste scene, pentru cele două actrițe principale din povestirile de azi și toți șoferii de prost gust din țară (peste 75% din cei ce dețin carnet) doresc să le dedic acest articol pentru că valoarea lor la condus și la gîndit, probabil că le-ar fi dat dreptul să participe la realizarea acestui joc.

Jocul întregii familii

Întotdeauna mi-am dorit ca prietenii mei să fie cu mine. Acum, este sfîrșit de săptămîină și ne plimbăm în sfîrșit prin parc. Și este așa frumos. Bărbați, femei, bătrîni, copii alergînd și jucîndu-se. Flori. Copaci verzi. Chiar încep să cred că este un peisaj romantic. Uau, și ia uite-o și pe tipa aceea cu sîni imenși cum se apleacă să ridice ceva de pe jos. Hmmm, deși este cam departe pot să-mi delectez privirea în voie cu imensele ei opere....

AGEDDON 2





Toată lumea amuțește și privește zborul și rostogolirile în aer ale sărmaneii femei. În urma

singura nepotrivire este tipul din fundal cu mașina galbenă. Ce naiba face? A intrat într-un pom!? A dat înapoi și ia viteză din nou. Nu este sănătos, dar ce e mai rău este că vine spre noi și...AAAAA, nu! .. se aud urlete disperate iar femeia la care mă holbam pînă mai adineaori este proiectată din caroseria fumegîndă a mașinii spre un copac.

impactului mîinile i s-au desprins de corp iar capul zdrobit a rămas agățat în bara de protecție a mașinii. Poate aș fi observat mai multe dar aceasta demarează din nou și pornește spre oameni cu mult mai multă furie.

După momentul de șoc

Mulți tipă, disperați și fug în toate direcțiile. Unii bătrîni, panicați, se

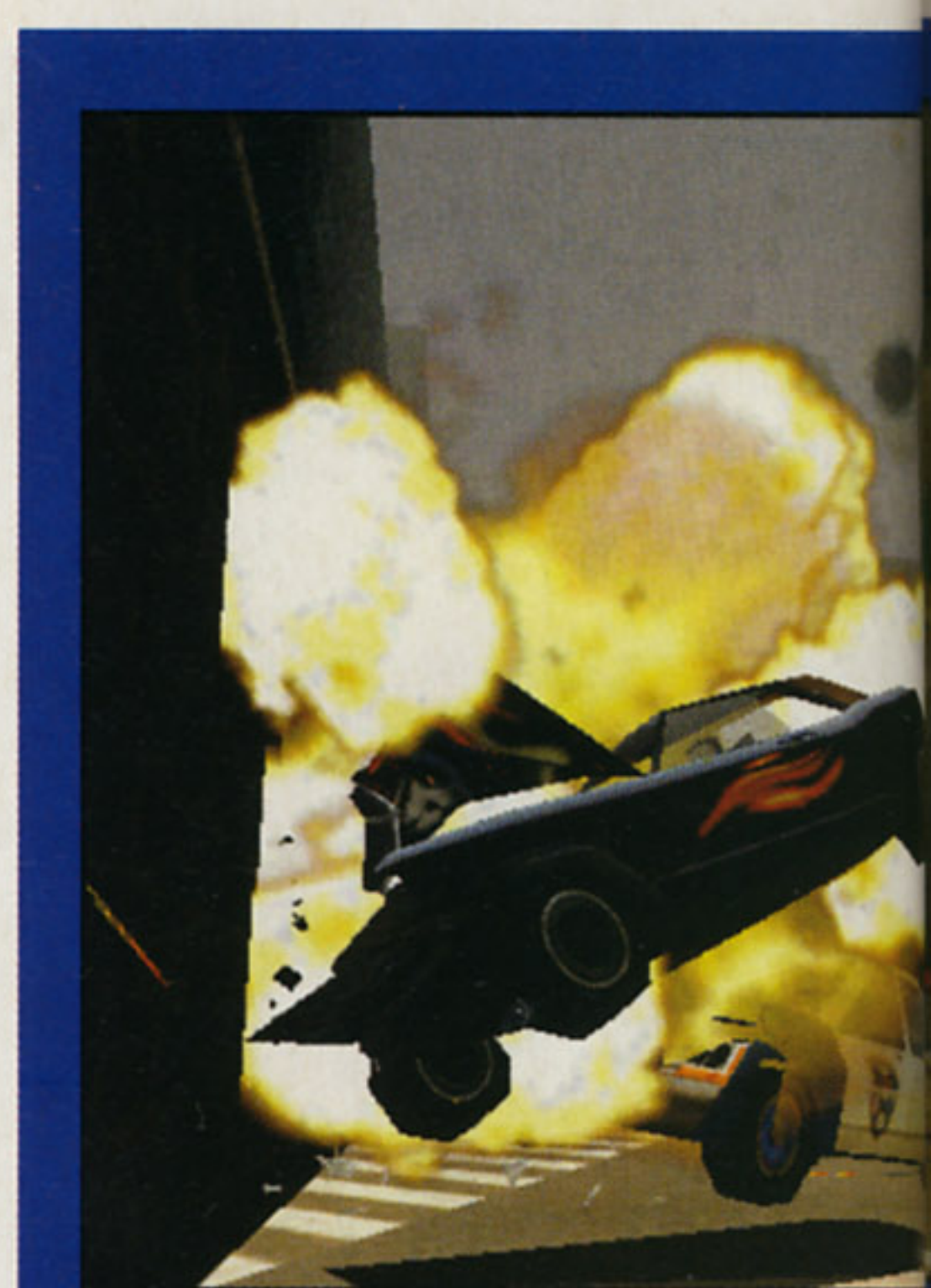
așează în genunchi și încep să se roage pentru cruțare în timp ce femeile rămîn pe loc gesticulînd pline de spaimă. Cîinii aduși în parc rămîn liberi înșă spre deosebire de oameni au un aer calm și privesc cu curiozitate la mașina care vine în viteză spre ei. Din nefericire oamenii nu fugeau suficient de repede iar cei aflați în genunchi păreau o provocare suplimentară pentru șoferul nebun. În cîteva zeci de secunde parcul se transformă într-o masă de carne sîngerîndă cu numai cîțiva supraviețuitori. Rîndul nostru nu a mai venit înșă deoarece o a doua mașină a intrat în parc în plină viteză. Izbîndu-se de 2 pomi i-a culcat instantaneu la pămînt, oprirea realizîndu-se în urma impactului cu un stîlp care a fost puternic îndoit de lovitură. Acum, ambii șoferi stau opriți unul în fața celuilalt, la o distanță respectabilă și se privesc în ochi. Ambii au geamurile deschise și pe ele răzbate o puternică muzică rock, cum nu se poate mai antrenantă pentru furia care li se citește în privire. O accelerație, un demaraj puternic, roțile scîrțîie și scot fum învîrtindu-se un timp pe loc, un impact distrugător și mașina galbenă explodează.

Instantaneu cea roșie demarează și pleacă mai departe în urmărirea unui camion care tocmai trecuse pe lîngă parc. Singurele lucruri care se mai vedeau erau semnul de pe ea pe care stătea scris Eagle 3 și dîrele pe jos pe care le lăsase în urma sa.

O cursă nebună

Acesta nu a fost decît începutul. Împlinirea din acea zi avea să devină viața obișnuită a orașului în zilele care au urmat.

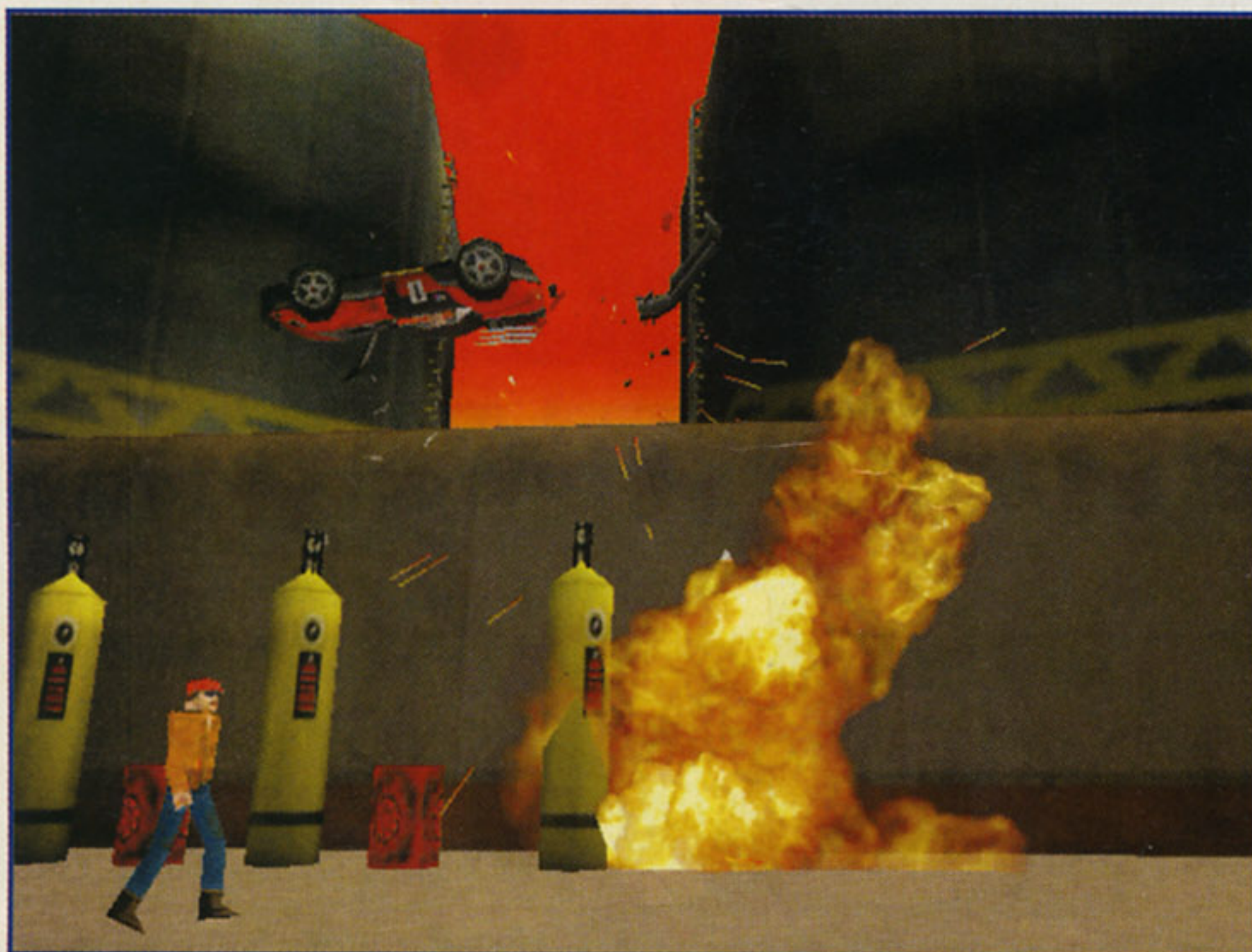
Zi de zi aveau loc pe străzile principale ale orașului întreceri între 6 mașini, Eagle, cea roșie fiind permanent prezentă. Deși aveau un fel de traseu pe care ei și-l construiseră, cursele păreau a se desfășura haotic, nimeni neținînd cont de indicațiile făcute pe drum. Singurul scop părea distrugerea celorlalte mașini sau măcelărirea pietonilor care făcuseră greșeala să-și părăsească locuințele. Ce era ciudat era că acești concurenți ai morții își plasaseră pe traseul lor și tot felul de cutii ciudate colorate în fel și chip. De fiecare dată cînd unul sau altul dintre ei lua una avea loc o creștere a vitezei sau îmbunătățire a mașinii sale, vizibile cu ochiul liber. Datorită acestora chiar și mașinile cele mai distruse, fără uși, capotă sau geamuri se refăceau la loc miraculos, instantaneu ca și cum nu ar fi avut nimic. Printre ele oamenii pusese și butoaie explozive înșă de puține ori participanții la luptă făceau greșeala de a le lovi. Cursa nu se termina niciodată. Din cînd în cînd se stabilea un

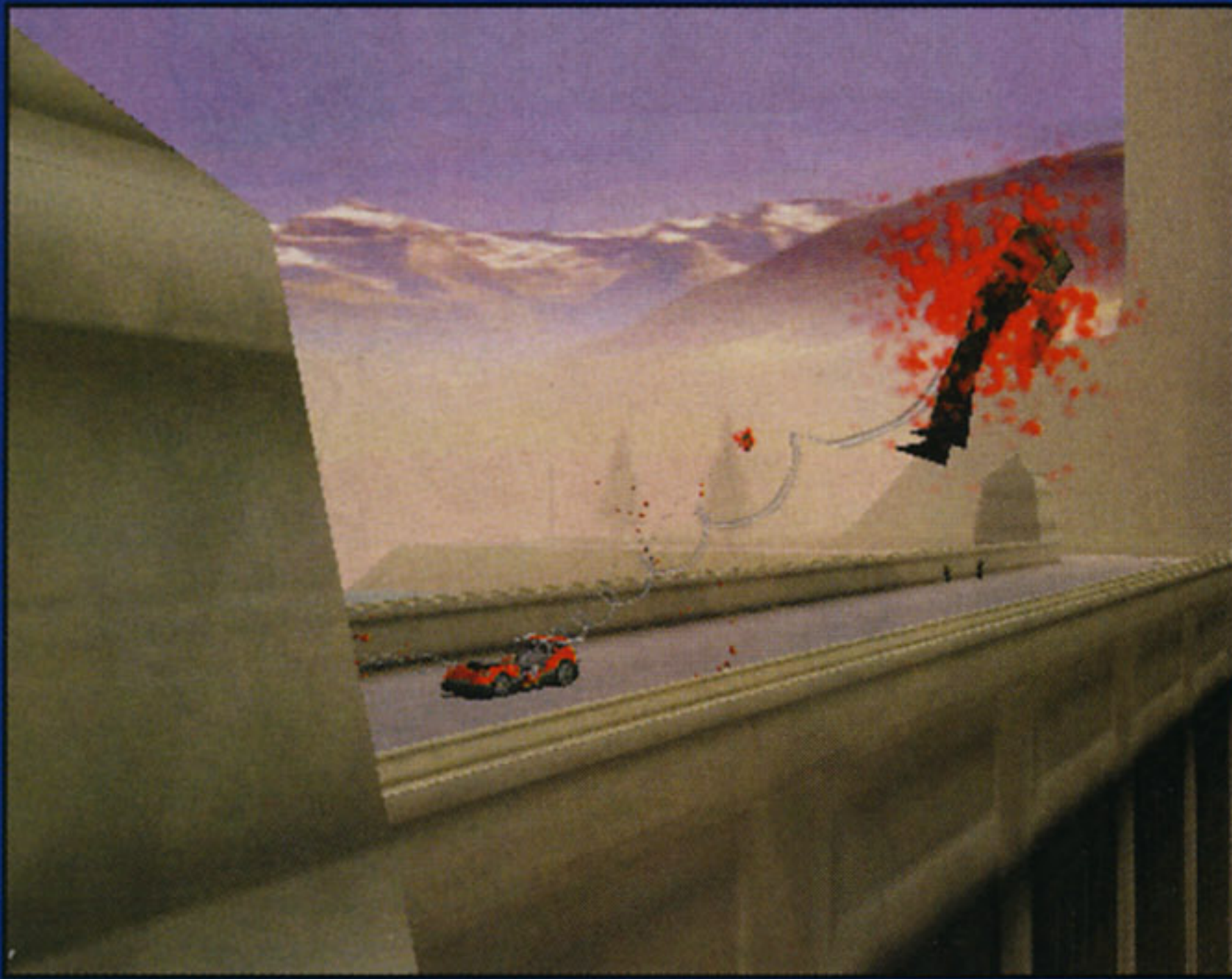
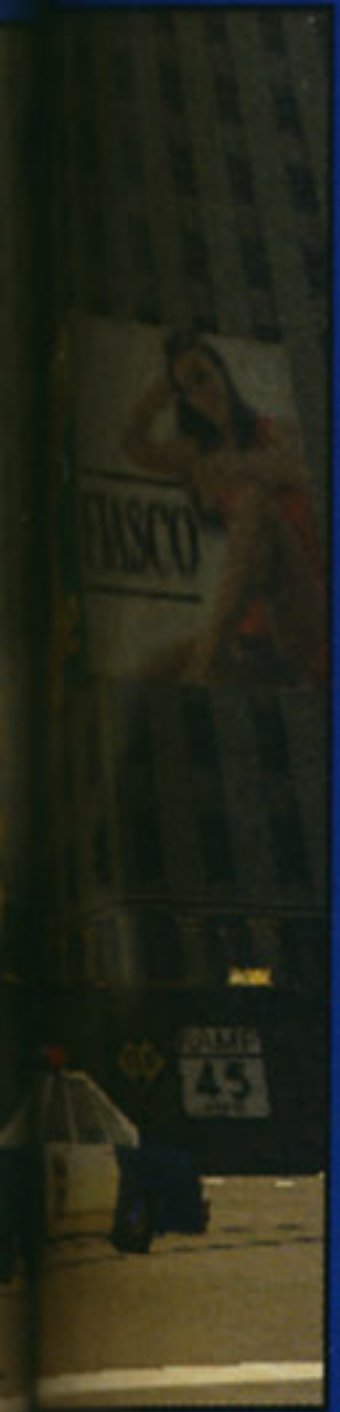


cîștigător, acesta fiind cel ce termina traseul distrugînd cît mai mult în drumul său sau care își arunca în aer toți adversarii. Exploziile erau colosale, lovirile generau scînteii iar sunetele de metal înfiorau pe toată lumea. Lovirile dintre mașini le puteau arunca pe acestea în sus și rostogoli de cîteva ori înșă acestea le sporeau doar nervozitatea. Ceea ce cu surpriză am constatat a fost lipsa de limitări a conflictului. Dacă nu reușeau să se dovedească pe uscat, conflictul între șoferi se muta în apă. Deși după propriile mele observații manevrabilitatea lor era redusă acolo, lupta avea aceeași intensitate.

Toate acestea erau de multe ori scăldate într-o baie de sînge cînd un câțel uitat pe stradă sau un om neglijent apăreau în calea mașinilor. De la lovirea frontală și pînă la pocnirea cu ușa acestia cădeau ca secerăți.

Și zi după zi, aceste curse nebunești distrugau orașul care devenea din ce în ce mai nesigur. Șoferii ajunseseră deja să distrugă gardurile sau să spargă geamurile clădirilor intrînd în





parterul acestora pentru a omorî oamenii de acolo. Dar geamurile nu erau nimic. Sub furia lor cădeau copacii cei mai groși, stâlpii cei mai înalți, antenele de pe blocuri și orice baraj construit de orașeni.

Totul pînă într-o zi cînd brusc s-a oprit. Mașinile au dispărut pentru cîteva zile, timp în care cu toții am crezut că s-a terminat. Au început să sosească însă relatări de curse din stațiuni montane, din zone de extracție, de pe piste de ski sau aeroporturi. Mereu alt loc, mereu aceleași curse, pînă cînd într-o bună zi au revenit din nou în oraș cu o furie nebanuită și cursele au reînceput. De această dată distrugerea era mult mai mare pentru că se realiza în alte moduri.

Luptă în mii de feluri

Naivi, odată ce cursele dispăruseră din oraș oamenii au reînceput să iasă pe străzi iar reapariția mașinilor i-a surprins nepregătiți. Fuga nu mai era suficientă. Noile sisteme montate pe mașini le permiteau acestora să arunce de la mare distanță flăcări și să ardă tot ceea ce mișcă. Așa sînd lucrurile mulți au sfîrșit arși de vii, urlînd și zbatîndu-se pe caldarîm. Dar asta nu a fost tot. Focul se mai putea stinge, oamenii se mai puteau feri și se pare că o modalitate mult mai bună de eliminare a noastră a fost pusă la punct. Un aparat aflat în mașină, care funcționa pentru cîteva zeci de secunde pe baza energiei luate din micile cutii

menționate mai devreme, crea o undă de energie care distrugea orice ființă se afla în apropierea mașinii. Aceasta a fost una dintre armele care a prilejuit cel mai mare masacru în rîndul oamenilor nevinovați. Dar se pare că nu le-a ajuns. Masacrul devenea spectacol iar la el luau parte și mașinile și oamenii. Un nou sistem fusese inventat. Un sistem care avea la bază un arc ce pornea din mașina atacatoare și se înfigea fie în burta oamenilor rupîndu-i în bucăți, fie în alte mașini propulsîndu-se în aer și distrugîndu-le. Adăugînd aceasta la posibilitățile mașinilor de a sări, de a se urca pe pereți sau a lăsa după ele urme de ulei în care adversarii să se încurce avem în față imaginea completă a haosului care trăiam acea perioadă. Singurul lucru mai ciudat mi s-au părut desele ciocniri ale mașinilor de pereți. Din cît am dedus eu de unul singur fiind păreri și opinii personale, totul se datora nu unui mod de conducere haotic ci unei dificultăți pe care șoferii o aveau în a menține controlul mașinii, acesta fiind de altfel pentru ei și cea mai dificilă parte a cursei. Motivul nu îl cunosc dar din

fericire condusul mai dificil a făcut ca mulți oameni să scape cu viață.

Acum, la finalul relatării mele, "distracția" este în toi. Mașinile au început să omoare rotîndu-se cu frîna de mînă sau care tragă după ele sisteme avansate ca niște buzdugane care dărmă orice înfrînesc în cale. Eu? Nu știu dacă voi avea șansa să scap din acest iad. Încercînd să iasă din casă pentru a fugi din oraș, doi vecini au fost arși de vii, după ce în prealabil le fusese realmente rupte picioarele. Voi încerca însă și mîine să fug. Este singura opțiune care mi-a mai rămas. De fapt mai este una: moartea.

PE SCURT

92

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	90	•	
Muzică:	82	•	
Atractivitate	93	•	
Dificultate:	80	•	
Multiplayer:	96	•	
		•	Procesor: P166
		•	Memorie: 16 Mb
		•	Harddisk: 120 Mb
		•	Video: Placa 4 Mb
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim

PRO: Este sînge, oameni iar primul sare din ei. Grafică superbă

CONTRA: Control destul de slab. Poate deveni monoton.

•	Procesor: P166
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: Voodoo 2



Cuțu cuțu, hai să-ți dau un os



...sau mai bine ia o bară față...



TRESPASSER

Tip joc: Strategie **Seamănă cu:** Seria Warhammer
Redactor: Mihai Dobrică **Producător:** Mindscape



Trespasser, jocul care a fost așteptat de toți cunoscătorii cu sufletul la gură a apărut. Această afirmație pare a fi puțin cam exagerată deoarece fiecare are preferințele sale și există o mulțime de alte jocuri care merită cel puțin la fel de mult să fie așteptate. Însă Trespasser se deosebește de toate acestea prin ceea ce încearcă să demonstreze: nivelul tehnologic actual al calculatoarelor personale. Într-adevăr în afara povestirii interesante care stă la baza jocului, ceea ce am așteptat cu toții este o demonstrație a puterii grafice pe care o au calculatoarele în acest moment. Numai pentru acest motiv Trespasser ar putea să devină un test de referință așa cum au fost Quake și Quake 2 la vremea lor.

Locația B.

Spațiul geografic pe care îl definește atât de misterios cea de-a doua literă a alfabetului nu este altceva decât o insulă. O insulă suficient de îndepărtată de civilizație pentru a fi ferită de priviri indiscrete, însă suficient de întinsă pentru a fi locuită. Iar locatarii acestei insule au un statut mai special deoarece în mod normal ar fi trebuit să fie dispăruți ca specie de milioane de ani. Cum probabil că banuiți deja este vorba de dinozauri, la fel ca și în Jurassic Park. De fapt Trespasser vrea să fie o altă continuare a filmului (dacă mai considerăm The Lost World adevărată continuare cinematografică). Această insulă

trebuia să devină principalul punct de atracție pentru vizitatori din întreaga lume dacă proiectul Site-lui A (cel din film) dădea greș. Însă din motive necunoscute instalațiile de pe insulă nu au fost niciodată terminate, căzând în paragină. În Trespasser





joci rolul unei tinere cercetătoare pe nume Anne, care în timpul unei traversări cu un mic avion a Americii de Sud este nevoită să facă o aterizare forțată pe această insulă. Primul lucru pe care îl vezi când începe jocul sunt rămășițele avionului pe care apa mării le lovește de mal. Din momentul în care observi cum vezi cât de natural plutesc aceste bucăți de avion pe apă și cum se lovesc ritmic de malul de nisip, ști că ai în față un joc deosebit. Iar odată ce ai reușit să te descurci cu configurarea tastelor (care nu este la fel de ușoară ca la Quake!)

poți începe aventura pe această insulă uitată de lume.

Explorare

Primul lucru care te impresionează sau te enervează în primul moment (după preferințe...) este sistemul de control și perspectiva din care este văzut jocul. În timp ce pînă acum am fost

obișnuiți ca un joc 1st person

3D să prezinte imaginea pe care o vezi dacă te-ai afla într-un punct în spațiu aflat la înălțimea ochilor în

devine din ce în ce mai roșu cu cât ești mai aproape de moarte. După ce te-ai studiat îndelung - ceea ce în definitiv reprezintă prima treaptă în cunoaștere - este momentul să ridici privirea întrebătoare către lumea care te înconjurătoare. Și, aproape ca și în realitate, rămii uimit în fața minunăției ei.

Copaci cu frunze reprezentate în cele mai mici detalii, cutii de conserve și crengi împrăștiate pe jos, toate acestea scăldate într-o lumină a soarelui care se strecoară cu dificultate printre frunzele copacilor lăsând urme prelungi pe sol. În curînd descoperi că toate acestea nu sunt doar niște imagini frumoase fără nici o consistență reală, ci din contră fiecare obiect suficient de ușor poate fi ridicat de jos, poate fi folosit cu altul care îl ai deja asupra ta sau poate fi pur și simplu împins sau aruncat mai departe sau mai aproape. Toate armele, pentru că mai devreme sau mai târziu trebuia să ajungem și aici, sunt simple obiecte pe care le găsești, le folosești și le arunci când nu mai ai nevoie de ele.

Întîlnirea cu primii dinozauri nu este atât de traumatizantă pe cât s-ar putea crede fiind vorba de unii ierbivori care se mulțumesc să mănînce frunzele copacilor și să se balăcească într-o baltă nu prea mare fără să te bage în seamă. Poți să te plimbi destul de liniștit printre picioarele acestor giganti, să le urmărești mișcările curioase care fac să se cutremure pămîntul sau pur și simplu pentru a admira texturile care scot în relief ridurile pielii.

Nu toți dinozaurii sunt însă la fel de pașnici și dacă nu ești suficient de atent unul mai puțin prietenos te poate ataca de la spate. Inteligența artificială pe care o posedă aceste creaturi este foarte avansată reacționînd la o mulțime



de stimuli externi sau interni. Se poate întîmpla astfel să întîlnești animale care se bat între ele din diverse motive, iar altele nici măcar nu se sinchiesc una de prezența alteia.

Sunetele care le întîlnești în timpul călătoriei tale pe această insulă misterioasă sunt deosebit de bine realizate oferind un plus necesar simulării. De fapt DreamWorks au apelat la o firmă externă, specializată în efecte speciale în filme care au reușit să recreze în esență o mini-lume virtuală a sunetelor. În acest mod fiecare sunet are o poziționare reală în lume putînd fi cu exactitate identificat. În afara de asta fiecare sunet scos de mașinăria care pune în funcțiune această lume virtuală este strîns legat de motivațiile sau stimulii inteligenței artificiale care guvernează fiecare ființă de pe insulă. Toate acestea conlucrează la iluzia unei lumi virtuale cu mijloacele și telurile proprii.

Concluzii

Este evident că Trespasser are unele probleme care nu țin de jocul în sine ci de factori mult mai externi acestuia. În primul rînd trebuie să ai o configurație cu adevărat puternică pentru a rula acest joc. Aș zice că un Pentium II la 350 MHz, 64 Mb RAM și o placă de accelerare 3D din generația a 2-a (Voodoo2 sau nVidia TNT) sunt cerințe pentru o rulare normală.

Pe de altă parte Trespasser nu este clar un joc de acțiune. El este mai degrabă un joc de aventură în care rezolvarea unor puzzle-uri mai puțin obișnuite și explorarea au rol predominant. Totuși cei care pot face față acestor cerințe, au la dispoziție un joc excelent care le oferă cu siguranță multe posibilități de rezolvare asigurîndu-i în acest mod o viață îndelungată pe calculatorul vostru personal.

PE SCURT

90

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	89	•	
Muzică:	88	•	Procesor: P166
Atractivitate	91	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	87	•	Harddisk: 100 Mb
Multiplayer:	80	•	Video: DirectX 5.0
		•	CD-Rom: 4X

PRO: Grafică de excepție, idee destul de originală

CONTRA: ...dar nu suficient de originală și acțiune cam slabă

•	Optim
•	Procesor: P266
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 200 Mb
•	Video: DirectX 5

BLOOD II

Distribuitor: Activision **Tip joc:** 3rd person **Prima impresie:** Foarte bună **Seamănă cu:** Blood **Redactor:** Dragos Inoan

Cine nu a jucat măcar o dată în viață jocuri bazate pe engine-ul Build al celor de la 3D Realms? În caz că nu știți despre ce jocuri este vorba pot da două nume de mari hituri: Duke Nukem 3D și Blood. Aceste jocuri au adus primul mare salt de inovativitate în domeniul 3D shooterelor, excelând la interactivitatea nivelelor, putând să spargi ziduri, ferestre, tomberoane, ceasurile de pe pereți și multe altele. Blood s-a detașat de celelalte jocuri din categoria sa prin violența excesivă și printr-un dinamism al jocului multi-player care, după părerea mea, nu a fost atins de nici un alt joc. Blood 2 continuă tradiția violenței și a luptei dintre bine și rău, unde binele este întruchipat de pistolarul Caleb iar răul de Gideon, conducătorul Cabal ce vrea să pună stăpânire pe lume.

A fost odată ca-n povești...

Povestea începe în anul 1928 când are loc cea de-a 16-a reîncarnare a zeului Tchernobog pe Pământ, zeu venerat de cultul malefic Cabal. Membrii acestui cult practicau reînvierea morților pentru a crea o armată de zombi ce aveau să-l slujească pe Tchernobog în încercarea sa de a

cucerii Pământul. Din greșeala ei îl trezesc și pe Caleb, care reușește cu ajutorul stilului său sinucigaș să-i distrugă corpul muritor al lui Tchernobog oprind astfel invazia. După 100 de ani, în 2028 cultul Cabal revine în actualitate. Noul său conducător, Gideon, înființează corporația Cabalco și pune stăpânire pe toate sectoarele vitale ale economiei mondiale. Totuși acesta nu se simte demn de poziția pe care o ocupă până ce nu-l va fi distrus pe Caleb.

La vânătoare

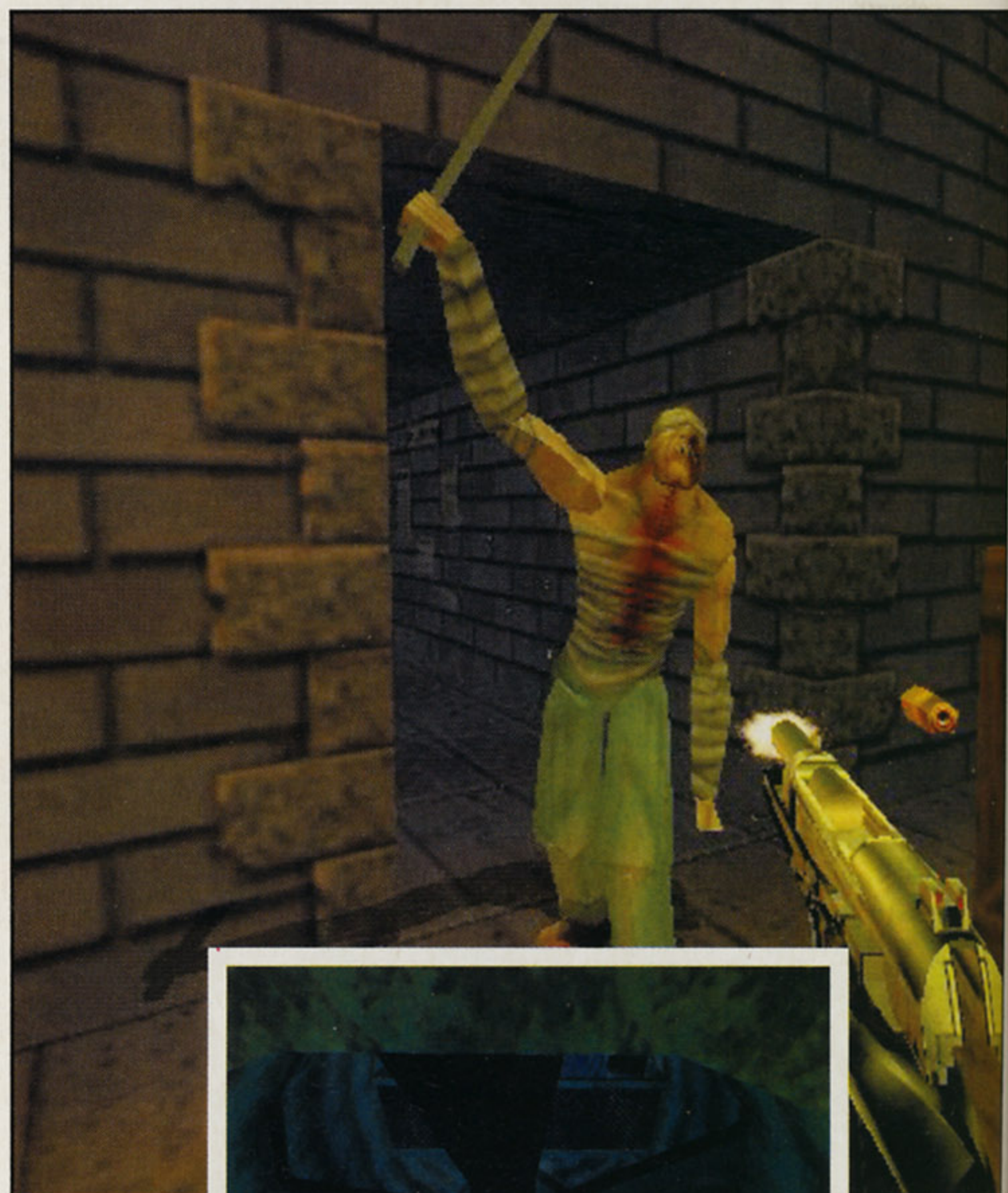
Armele existente sunt atât cele vechi (cu excepția furcii, spray-ului și tommy-gun-ului, din păcate) cât și câteva noi. Astfel, dintre cele vechi putem găsi preferința nr. 1 în topul celor mai violenți criminali, bătrâna pușcă retezată care are acum un nou look în mare rămânând la fel, alături de arme ca flare pistolul, cele trei tipuri de dinamite (proximity, remote și time bomb), napalmul sau tesla cannon.

La capitolul arme noi găsim producții originale ale Cabalco, cum ar fi Death Ray, Die-Bug-Die și Singularity generator precum și alte arme convenționale cum ar fi pistolul semiautomat Beretta 9mm, Mac-10 SMG sau, Vulcan cannon-ul.

În joc poți găsi și obiecte care te ajută în terminarea lui. Astfel cel mai interesant este Ochiul, un ochi de om care după ce e aruncat într-un loc poate fi folosit pentru a vedea ce se întâmplă în jur.

Single player

Are o abordare originală, putându-se juca cu oricare dintre cei 4 Aleși, varianta implicită fiind Caleb. Nivelele de dificultate au și ele nume sugestive, Genocide, Homicide, Suicide existând o diferență destul de mare între ele. Jocul pornește cu Caleb într-un metrou care se îndreaptă rapid și sigur către dezastru, tu trebuind să-l oprești. După ce scapi cu viață din acest tren al morții jocul se transformă într-o urmărire continuă a lui Gideon, liderul Cabal, lucrurile complicându-se, aparând monștri mai puternici, mai mulți, mai ciudați, trecând prin tot felul de nivele, schimbând peisajul foarte des. Nivelele pe care le vei parcurge sunt foarte bine realizate, culorile,





luminile și texturile fiind alese perfect, peisajele se schimbă foarte repede, astfel că treci prin muzee, orașe, catedrale, castele, zgârie-nori sau chiar stații de metrou.

În total Blood 2 conține 4 episoade, la sfârșitul fiecăruia având de salvat câte un ales sau trebuind să te bați cu câte un Boss. Astfel în primul episod o salvezi pe Gabriella după o luptă pe viață și pe moartea unui șarpe uriaș, urmează Ishmael, care e păzit de o creatură făcută numai din gheare și mușchi și ultima este Ophelia. În ultimul episod te bați cu toți Aleșii, trei la un loc, de fapt cu niște zombii ai lor. Jocul este plin de umor, în principal negru, manifestat fie prin referințe la SiN și Half Life, inscripții de pe pereți, firme luminoase sau vorbitul la telefon, unde poți afla prognoza meteo pentru lad, poți participa la sondaje de opinie, și multe alte acțiuni asemănătoare.

Monștrii sunt destul de variați, existând atât oameni cât și creaturi din altă lume, de la paraziți la bătrâna mână, inspirată probabil din familia Adams, care acum îți indică cu degetul mijlociu direcția optimismului.

Multiplayer

Blood 2 are un multiplayer spectaculos, continuând linia începută cu Blood 1. Există de asemenea noutăți în abordarea acestuia, cum ar fi posibilitatea alegerii dintre cele 4 per-

sonaje, crearea unui personaj propriu, alegându-i calitățile, armele și culoarea. Altă noutate este modul în care se pot controla parametrii de joc, astfel se poate controla rata de vindecare, căzutul de la înălțime, la cât timp să reapară armele, muniția și power-up-urile.

Ca o "ciudațenie" putem remarca faptul că de la început ai toate armele alese, urmând să găsești muniție pentru ele pentru a le putea folosi, acest lucru împiedicând practic akimbo-ul pe multiplayer, deoarece nu mai găsești nici o armă prin nivele. Ele sunt destul de bine realizate și foarte variate, putând găsi printre ele două dintre nivelele din vechiul Blood: Bodies și Midgard.

Impresie artistică

Engine-ul Littech este practic ultimul engine apărut până la data scrierii acestui articol. El a fost folosit ca test în Shogun-MAD apoi în Blood 2, unde a fost pus într-adevăr la treabă. Deși foarte bun în rest, el suferă de două mari probleme: 64 MB Ram nu îi prea ajung, iar modul Software este foarte prost realizat. În rest el are umbre, ceață, lumini colorate, tot tacîmul cerut la ora actuală. Pe accelerare 3D Blood 2-ul este o adevărată plăcere avînd culori alese foarte bine și în locuri potrivite, modele de monștri foarte bine realizate cu mișcări foarte naturale, lucru mai rar întâlnit, cerul fiind de asemenea o capodoperă.

Sunetul nu a fost nici el

neglijat, zgomotele fiind de-a dreptul sadice pîrîit silențios al Vulcanului, sunetul cușitului care trece prin carne, vocile sunt de o calitate foarte bună, existînd și diverse zgomote de fond cum ar fi metroul, mașinile care trec sau vîntul care șuiera.

În încheiere nu pot decît să recomand acest joc tuturor, garantînd satisfacție maximă atât pe single cât și pe multiplayer, dinamism, umor negru și tot ce-i trebuie unui astfel de joc, precum și multe nopți pierdute în fața computerului, iar dacă aveți rețea acasă sunteți pierduți.

CEI 3 + 1 CARE AU ÎNGROZIT VESTUL

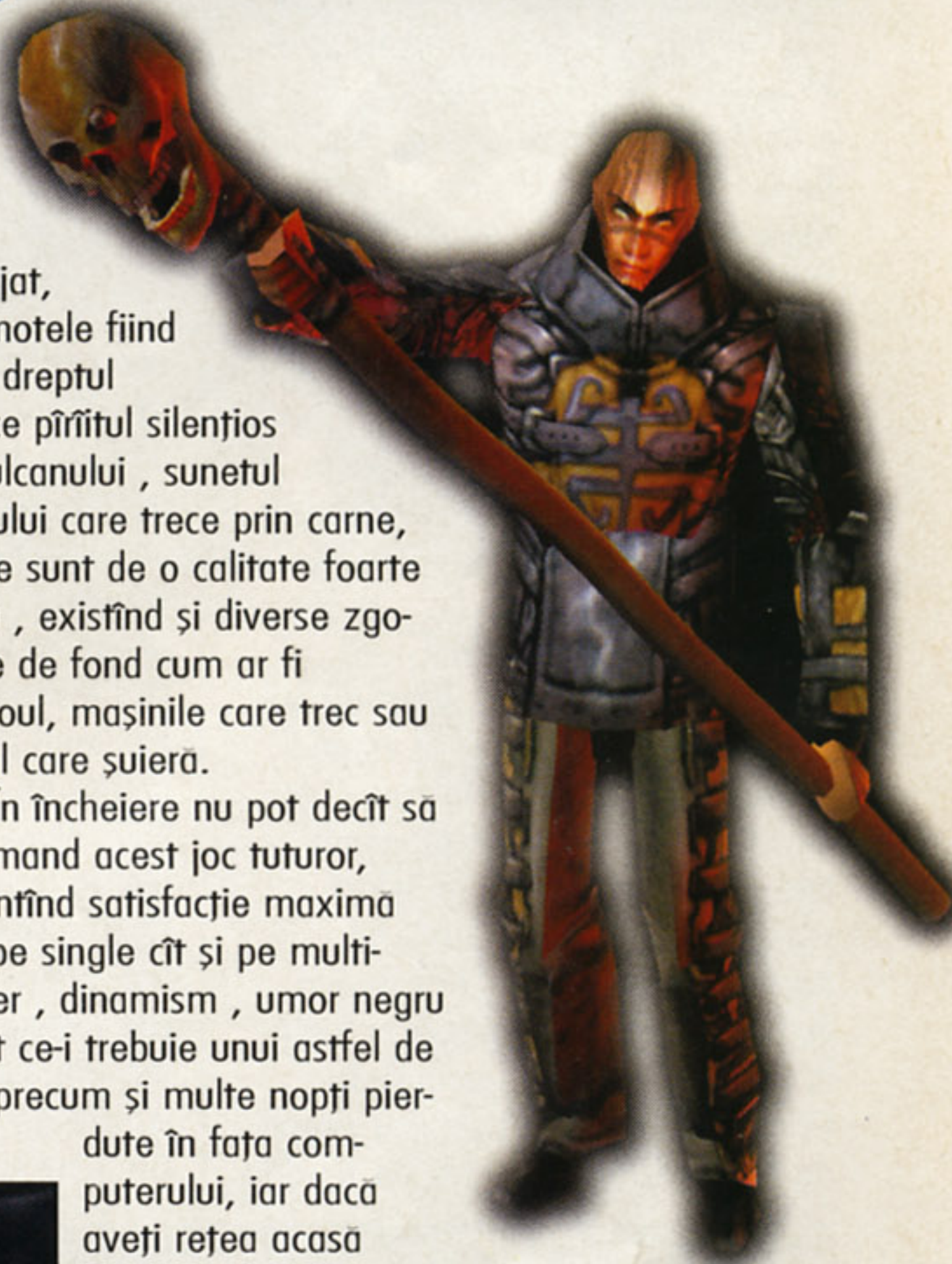
Singurii care-l opri pe Gideon sunt aceia numiți "The Chosen" (Aleșii). Ei mai sunt numiți de către Cabal și "Marii Trădători".

CALEB - eroul principal și conducătorul lor, care deseori preferă să se arunce în bătălie trăgînd cu toate armele posibile în inamici, avînd un stil sinucigaș care până acum nu l-a lăsat să moară. Tot el îi învie pe ceilalți trei Aleși.

OPHELIA este marea iubire a lui Caleb, este o fire mult mai prudentă preferînd lupta de la distanță celei corp la corp.

GABRIELLA a fost crescută ca o adevărată luptătoare, ea avînd cea mai mare rezistență și armele de calibrul cel mai mare.

ISHMAEL este un maestru al magiei negre, un adevărat preot Voodoo. Nu este foarte rezistent, el putînd ajunge cu viața numai la 100, dar poate folosi cel mai bine Life Leech-ul, Orb-ul și păpușica Voodoo.



PE SCURT

92

Grafică:	95	•	Mmm
Sunet:	96	•	
Muzică:	90	•	Procesor: P200
Atractivitate	92	•	Memorie: 32 Mb
Dificultate:	90	•	Harddisk: 251 Mb
Multiplayer:	93	•	Video: DirectX5
		•	CD-Rom: 2X

PRO: Grafică bună, arme originale (și multe), multiplayer distractiv

CONTRA: Vrea cam multă memorie

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 64 Mb
•	Harddisk: 635 Mb
•	Video: DirectX5

PEOPLE'S GENERAL

Tip joc: Strategie pe turn-uri **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Panzer General, Fantasy General **Redactor:** Dan Marina

Este un simulator de macro-strategie militară pe turn-uri creat de specialiștii genului - SSI. Într-un astfel de joc (asemănător cu Panzer General) trebuia să te pui cât mai bine în postura unui general care are în subordine o armată destul de mare formată din unități terestre și aeriene cu care trebuie să câștige o luptă sau să ocupe poziții strategice într-un timp limitat. Din păcate cu People's General cei de la SSI nici nu au încercat să aducă ceva nou, jocul fiind aproape o copie la indigo a mai vechiului Panzer General II. Cred că sunt îndreptățiți să afirm că People's General este o apariție menită să suplinească lipsa unui joc nou de strategie pe turn-uri fiind mai degrabă un grup de misiuni pentru Panzer II.

Cu cine joci și cum joci

Acțiunea jocului are ca punct de plecare un presupus război în viitorul apropiat (anul 2005) în care China, devenită o superputere mondială, încearcă să se extindă în Asia, cucerind noi teritorii. Conflictul devine război mondial în care iau parte toate puterile majore actuale. În concluzie poți juca alături de Statele Unite și aliați săi sau alături de China, Rusia și Coreea de Nord în



nouă campanii cu grade diferite de dificultate. Arsenalul militar include, pe lângă aparatura de luptă a zilelor noastre, și cele mai sofisticate unități de luptă F22, T99, Comanche, Longbow. Acestea sunt unicele deosebiri față de Panzer II. Luptele se desfășoară contra timp, adică jucătorul are la dispoziție un număr limitat de turn-uri în care trebuie să-și îndeplinească obiectivele, altfel pierde jocul. În funcție de cât de repede câștigi o luptă în campanie poți obține victorie "genială", simplă sau tactică și vei fi recompensat pe măsură, cu un anumit număr de puncte de prestigiu cu care îți poți cumpăra unități noi sau poți

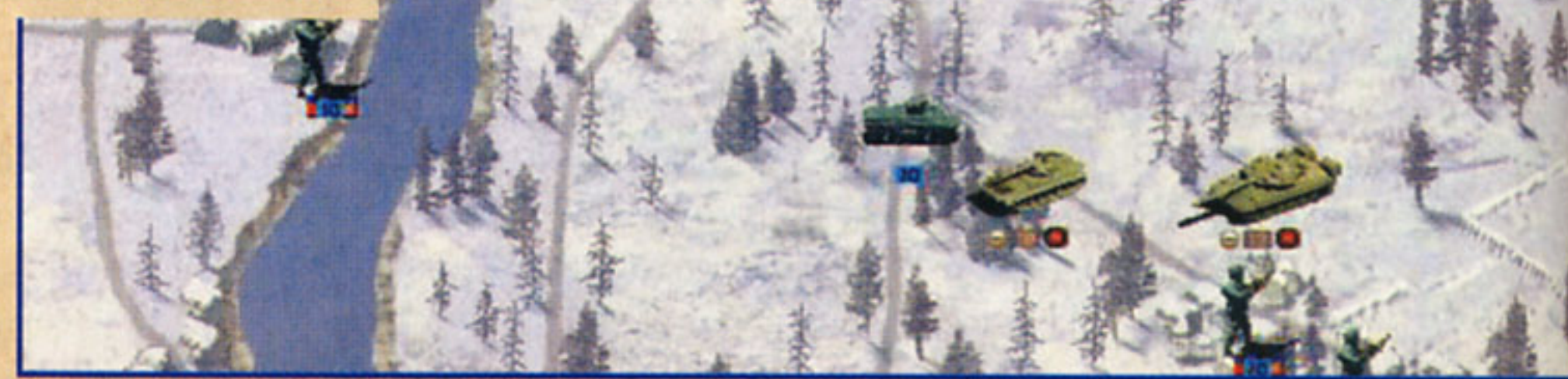
îmbunătăți unitățile deja existente. Experiența este un factor foarte important în joc și în funcție de aceasta trupele pot fi de elită, de veterani sau de recruți. Experiența se păstrează de-a lungul campaniei și scade doar în cazul în care o unitate care a suferit pierderi primește înlocuiri pe câmpul de luptă. În majoritatea misiunilor trebuie să capturezi anumite orașe și sunt puține scenariile în care trebuie să distrugi toate trupele adverse și asta implică o strategie aparte de joc. În general îți împarți trupele în două sau trei grupe cu care atacă concentrat anumite obiective apoi le ocupi cu unități rezistente în apărare.

AI, Interfața

AI-ul mi se pare bunicel, cu un singur reproș: forțele conduse de calculator nu atacă concentrat, și foarte rar îți distrug o unitate în general lăsându-ți ocazia să o refaci sau să o retragi. O altă problemă privește echilibrul între unități: niște soldați experimentați lăsați într-un oraș se bariadează în așa hal încât nici cu zece unități de tancuri nu îi poți

distruge; sau o unitate de zece elicoptere de elită poate distruge același număr de tancuri, tot de elită, dintr-un singur foc. Interfața este cea din Panzer II, deci este foarte bună, simplă și eficientă. Suprafețele pe care se desfășoară luptele arată foarte bine, și deși sunt desenate seamănă cu o poză a frontului luată din avion. Din nefericire harta ar trebui să sugereze și diferențele de nivel ceea ce nu se întâmplă și ajungi să descoperi după ce ai mutat o unitate că nu poți ataca fiindcă se află în vale, de exemplu.

Concluzia... vorba cetățeanului turmenat: "eu cu cine votez?"... păi nu știu.



PE SCURT

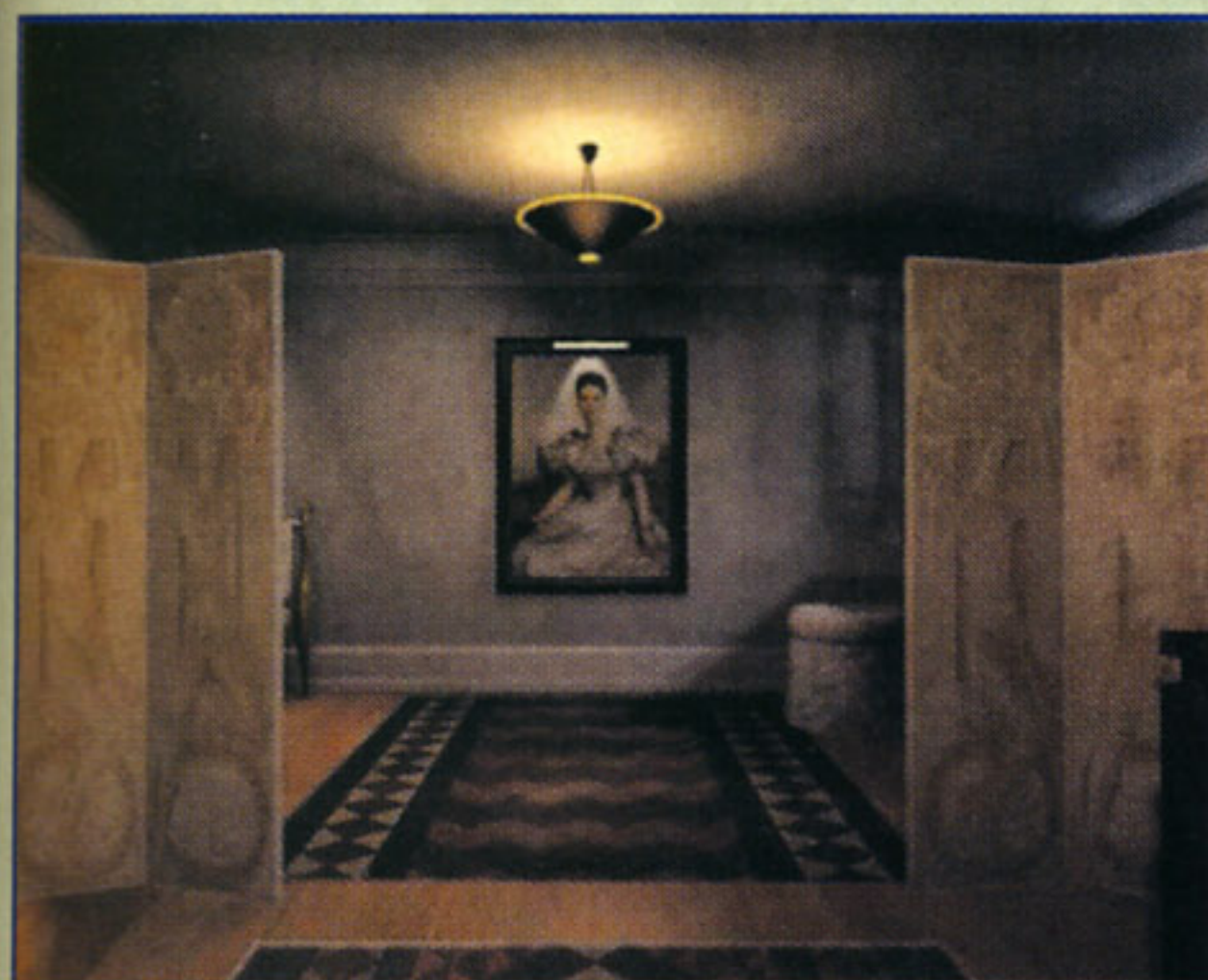
69

Grafică: 60 • **Minim**
Sunet: 63 • **Procesor:** P120
Muzică: 70 • **Memorie:** 16 Mb
Atractivitate: 70 • **Harddisk:** 120 Mb
Dificultate: 75 • **Video:** DirectX 5.0
Multiplayer: 72 • **CD-Rom:** 4X

PRO: Seamănă bine cu un joc bun, interesant pentru pasionați

CONTRA: Same shit, same graphics, same everything.

• **Optim**
Procesor: P166
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: DirectX 5



BLACKSTONE CHRONICLES

Tip joc: Adventure FMV **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Phantasmagoria, X-Files **Redactor:** Mihai Dobrică

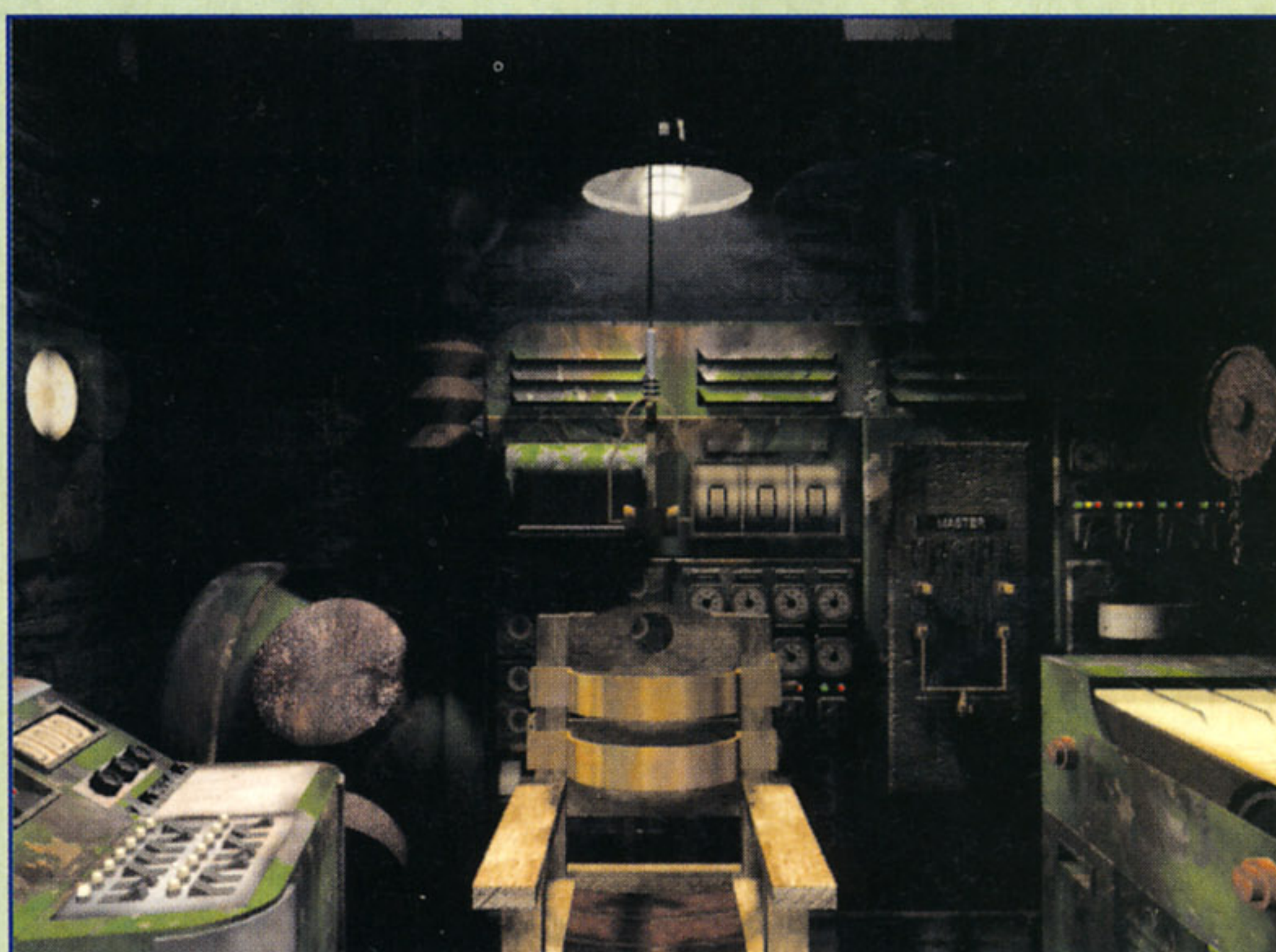
În ultima vreme toate jocurile adventure pe care le-am văzut conțin un procent mult prea mare de filmulețe, sunt mult prea serioase sau pur și simplu nu mai sunt amuzante. Sincer, mi-e dor de un joc ca Monkey Island sau Toonstruck sau orice altă vechitură, cu desene animate, personaje simpatice și glumețe și mai ales - cu o acțiune nelineară. Am jucat versiunea preview a lui Blackstone Chronicles și mi-a plăcut - scenariu original, actori profesioniști (în fine- vocile), interioare macabre, povești triste - dar acum nu mai am nici un chef să iau jocul de la capăt. După cinci ore de jucat te sature - monoton și linear.

Povestea și Personajele
Jocul a fost creat cu colaborarea lui John Saul și după nuvelele de groază ale acestuia ajunse top seller. Personajul pe care îl conduci este Oliver, fiul lui Malcom Metcalf - ultimul conducător al azilului de nebuni Blackstone, acum răposat. Malcom Metcalf, după cum vei descoperi, a fost un doctor excepțional dar foarte rău al cărui suflet încă colinda colidoarele azilului

și care acum încearcă să se răzbune pe locuitorii orasului - cei ce au închis azilul și încearcă să-l transforme în muzeu. Fiindcă tu - Oliver - refuzi să-l ajuți, Malcom ți-a răpit fiul - pe Joshua - și-l ține ascuns într-o cameră secretă a azilului. Scopul jocului este să-l învingi pe Metcalf și să-ți recuperezi fiul. Surprins ? Și eu... deoarece după ce colinzi camerele azilului până amețești și în final termini jocul, în loc să vezi o îmbrățișare, pe fiul fericit sau ceva acolo... pur și simplu deschizi ușa încăperii în care presupui că se afla Joshua și pe ecran apare "credits". De parcă tocmai s-a terminat spațiul pe CD și nu mai e loc de final !

Cum te joci, Inventarul

Întreaga acțiune se petrece în interiorul azilului. Personajele pe care le întâlnești de-a lungul aventurii sunt exclusiv sufletele pacienților răposați, care nu și-au găsit liniștea și au rămas atașate de diferite obiecte din azil. Acestea te vor ajuta în căutarea camerei secrete în care este ascuns Joshua în schimbul îndeplinirii unor sarcini pe care ți le



încredințează. Și cam așa se desfășoară jocul până la final: vorbești cu cutărică - vrea aia -, găsești aia, i-o duci, îți zice cum poți să intri în camera cutare, acolo dai de altă cutărică care vrea altă aia și tot așa. Acțiunea este extrem de lineară, și cu mici excepții (puzzle-uri contra timp). Iar când rămii blocat este suficient să vorbești din nou cu toate personajele și cu siguranță acestea îți vor oferi un indiciu salvator. Jocul conține și câteva puzzle-uri de inventar (combinații de obiecte) dar nici acestea nu sunt dificile. Pentru a evita afișarea filmulețelor mișcărilor pe care le faci poți folosi butonul din dreapta al mouse-ului. Această îmbunătățire este foarte mult cursivitatea jocului fiindcă nu mai trebuie să vezi cinci minute de filme până să ajungi de la subsol la etajul doi (azilul are trei etaje). Dacă te obișnuiești să folosești acest buton vei avea reflexul să-l folosești și în dialoguri și nu vei mai auzi tot ce spun pacienții, deci poți rămâne blocat. Eu am pățit de câteva ori asta, și a trebuit să mă plimb din nou prin tot azilul, să vorbesc cu fiecare în parte ca să aflu un indiciu.

Cum arată și cum sună

Interioarele arată foarte, foarte bine

și nu am înflinit discrepanțe între obiecte. Cu siguranță grafica a fost muncită destul de mult și a ieșit o treabă bună. Și muzica este frumoasă dar nu excepțională, mai ales fiindcă nu urmărește cursul acțiunii (fiecare cameră din cele 25 ale azilului are o melodie proprie). Cea mai bună parte a jocului, excepțională de altfel, o constituie vocile personajelor. Nu știu dacă au folosit profesioniști în acest scop dar vocile sunt naturale, clare și expresive și astfel un dialog nu devine enervant nici dacă-l asculți a treia oară.

Pe ansamblu Blackstone Chronicles este un joc prea scurt și prea ușor care se termină în coadă de pește, iar grafica și vocile profesionale nu pot compensa aceste neajunsuri.

PE SCURT

75

Grafică:	85	•	Minim
Sunet:	95	•	Procesor: P120
Muzică:	70	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	69	•	Harddisk: 120 Mb
Dificultate:	50	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	-	•	CD-Rom: 4X

PRO: Destul de interesant ca abordare, voci bune, poveste solidă

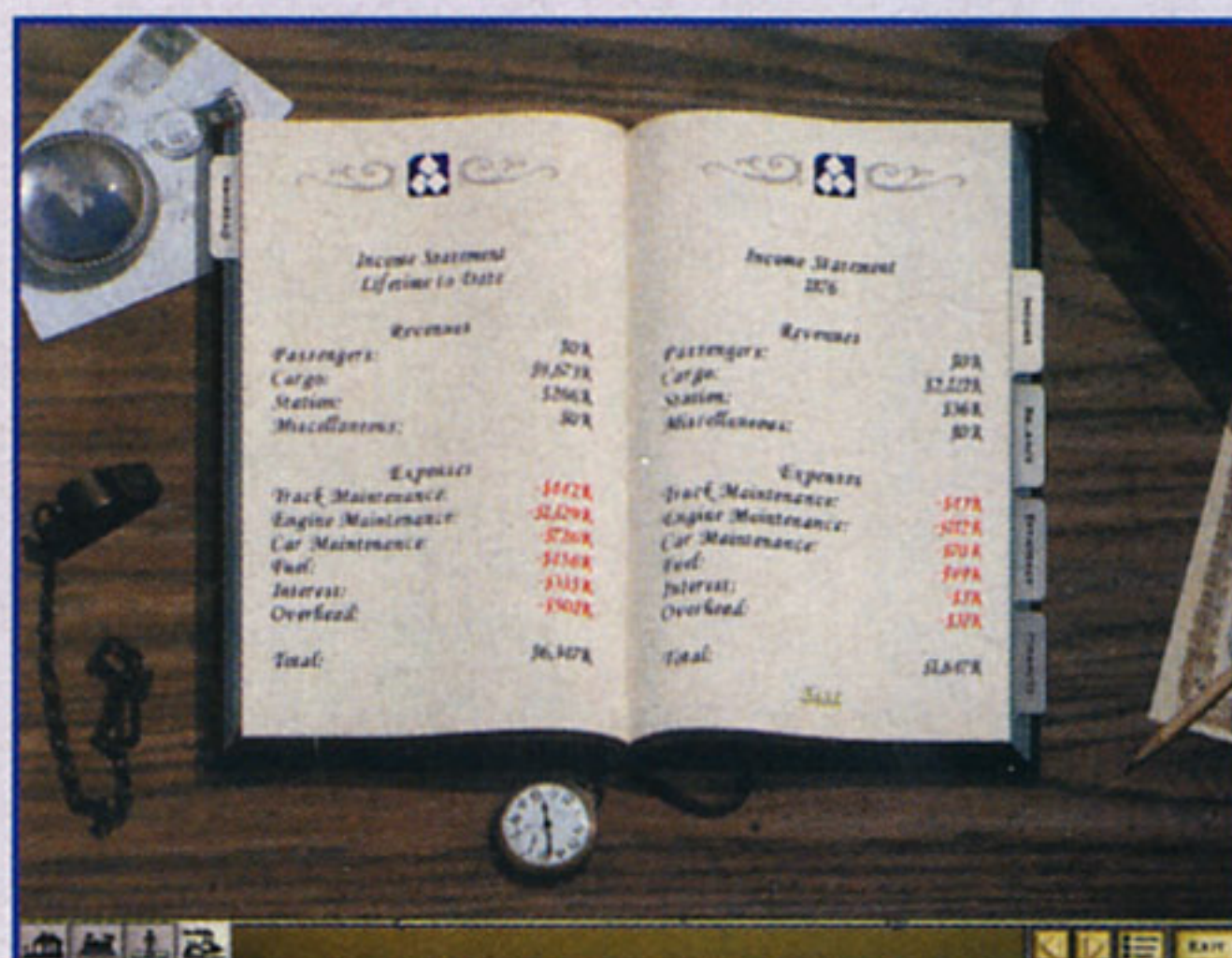
CONTRA: Linear, devine monoton, nu foarte original

•	Optim
•	Procesor: P166
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: Direct X 5





RAILROAD TYCOON 2



Tip joc: Sim trenuri **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Railroad Tycoon **Distribuitor:** Take 2 Europe **Redactor:** Cristi Radu

Există unele jocuri care pur și simplu sunt destinate să aibă succes. Pe vremea când 286 era un procesor foarte puternic și lumea se chinuia să îndese în 640kb de memorie, grafică și sunet pentru a crea un joc de succes, un tip pe nume Sid Meier crea niște jocuțe care semănau mai mult cu o foaie de calcul tabelar datorită bogăției de informații care trebuiau procesate la un moment dat, și care au creat genul cunoscut acum sub denumirea de Real-Time Strategy pe scurt RTS. Și cum Civilization a avut un succes enorm, Sid și-a dat seama imediat și continuând pe aceeași linie a realizat printre altele un joc care s-a numit Railroad Tycoon. Însă deoarece apariția lui a coincis destul de mult cu lansarea pe piață a renumitei serii Sim de la Maxi (SimCity, SimEarth, SimAnt, Simetc), încă un joc în care trebuia să devii magnatul celei mai mari rețele feroviare din Statele Unite nu a mai fost atât de bagat în

seamă. Însă după un timp lumea l-a descoperit și, mai ales a descoperit principala sa calitate: teribil de captivant.

În 1997, după ce Sid Meier a plecat de la Microprose, firma ce l-a consacrat, Phil Steinmeyer, creatorul seriei Heroes of Might and Magic, observând lipsa de interes a firmei pentru realizarea unei continuări la Railroad Tycoon și-a luat valizele și a înființat propria firmă producătoare de jocuri PopTop software. Obiectivul imediat: Railroad Tycoon 2.

Dacă nu-i este stricat, fă-l mai bun

Ideea care sta la baza jocului este foarte simplă: construiește-ți propriul imperiu financiar, dezvoltându-ți o rețea puternică de căi ferate. Probabil că o mare parte dintre noi s-au jucat când erau mici cel puțin o dată cu un trenuleț electric. Așa că trebuie să fi simțit ce plăcut este să construiești șine, să pui macaze, să modifice numărul și tipul vagoanelor

și în general să supervizezi mersul trenului printre cuburile care simbolizau garile. Jocul pe calculator oferă mai mult decât atât. În Railroad Tycoon 2 poți hotărî ce fel de clădiri poți construi într-o gară: restaurante și hoteluri care măresc veniturile realizate în urma încasării biletelor, sau silozuri pentru grâne care sporesc cantitatea de cereale

care poate fi stocată într-o gară. Mai mult decât atât, fiecare stație, în funcție de felul industriei care se află în raza ei de acoperire poate oferi sau cere anumite bunuri. Dacă se află spre exemplu în apropierea unei fabrici de oțel atunci cererea pentru fier și cărbune din acea gară va fi mult mai mare, iar oferta de oțel nu poate fi neglijată dacă vrei ca



afacerile să prospere. De fapt acesta este regula principală a jocului: cererea și oferta. Transporturi bune numai în locurile în care acestea sunt cerute.

Spre deosebire de Railroad Tycoon 1, acum modelul economic este foarte bine reprezentat, pentru o persoană neinițiată putând fi foarte greu de abordat la început. Fiecare transport are o anumită valoare care este trecută la beneficii. Tot la beneficii mai intră și eventualele profituri pe care diversele fabrici cumpărate de către tine le pot avea mai târziu în cursul jocului. De cealaltă parte afirmă toate cheltuielile pe care le faci: construirea de noi șine sau stații, cumpărarea locomotivelor sau a fabricilor, precum și întreținerea. Deasupra tuturor acestor operații cu bani se află o piață financiară, mai mult sau mai puțin complexă în funcție de nivelul de dificultate ales, în care poți să cumperi sau să vinzi acțiuni ale propriei companii sau ale companiilor rivale mărind sau scăzând în acest fel valoarea unei acțiuni pe piață. Detaliile nu se opresc aici, poți chiar mări sau micșora rata dividendelor, te poți împrumuta de la bancă la o anumită rată a dobânzii sau poți fuziona cu alte companii dacă numărul voturilor acționarilor principali sunt în favoarea acesteia. Nu în ultimul rând poți schimba oriând dorești (contra unui salariu anual bineînțeles) administratorul rețelei de căi ferate, fiecare având avantajele și dezavantajele sale. Toate aceste informații financiare sunt oferite în nu mai puțin de cinci pagini de grafice, sumare și rapoarte care te ajută în a identifica ușor unde trebuie să acționezi pentru a stopa deficitul sau pentru a mări profiturile.

Orient Express la superlativ

Detaliile nu se opresc aici însă, și cel mai important ele se reflectă în calitatea grafică a jocului. Pentru Railroad Tycoon 2 firma PopTop a



folosit un motor grafic 3D nou foarte performant (și ca opțiuni dar și ca viteză), acesta suportând 5 nivele de mărime a imaginii - sau zoom - putând astfel urmări îndeaproape trenurile în momentul în care urcă cu greutate dealurile sau munții. În funcție de perioada de timp în care te afli apar noi tipuri de locomotive care au fiecare proprietățile lor ca viteză, costuri de întreținere, consum de combustibil, iar tipul stațiilor care pot fi construite crește corespunzător. În funcție de numărul vagoanelor care sunt atașate unui tren acesta poate urca mai greu un deal sau pur și simplu se deplasează mai greu. Numărul de curbe pe care traseul căi ferate îl are poate influența de asemenea viteza trenului din simplul motiv că acesta încetinește în momentul în care trebuie să cotească. Se pot construi poduri peste ape, acestea fiind din ce în ce mai performante din punct de vedere al vitezei cu care un tren le poate traversa, tot odată cu trecerea timpului. Spre deosebire de primul Railroad Tycoon s-a renunțat la administrarea macazelor și intersecțiilor prin semafoare probabil datorită complexității prea mari. Aceasta a dus la o abordare puțin cam nerealistă (ceea ce este

un lucru important datorită pretențiilor de calitate pe care le are jocul) a mișcărilor trenurilor, acestea oprindu-se a face loc altuia să treacă. Ordinea opririi este stabilită de importanța trenului, un expres sau un rapid având înfruntare în fața unui personal sau a unui transport de marfă.

Un alt aspect neplăcut este reprezentat de lipsa tunelurilor. Acestea, deși probabil că ar fi costat foarte mult pentru a fi construite ar fi ușurat foarte mult traversarea munților. Numărul hărților este mult mai mare oferta fiind variată: America de Nord, cu hărți separate pentru partea de vest, de est sau centrale, Europa, America de Sud, Europa de Est și Asia. Probabil cea mai grea hartă fiind desigur cea a Indiei care a trebuit să dezvolte un sistem feroviar deosebit de complicat pentru transportul de persoane și de mărfuri.

Pentru cei care aceste hărți nu sunt suficiente jocul are integrat un editor foarte intuitiv în care poți crea văi sau ridica munți, poți adăuga ape, păduri, orașe și fabrici printr-o simplă apăsare de tastă. Dacă această metodă nu este însă suficient de precisă există opțiunea de a încărca și converti o hartă topografică a unei regiuni stocată în formatul PCX. Pe aceasta se pot face mai apoi modificări și adăugări foarte simple prin procedeele clasice.

Sunetele sunt clasice. Momentul sosirii trenurilor și colectării banilor în gări este marcat de sunetul unui clopot de tren, fiecare zonă industrială are propriul sunet caracteristic, selectarea acesteia producându-l

imediat. De altfel fiecare acțiune pe care o faci are asociată un sunet efectul de ansamblu fiind foarte plăcut. Pentru cei care doresc exista și o opțiune pentru jocul în rețea fie aceasta locală de tip LAN sau mai bine Internet. Limita maximă este de 32 de jucători. Însă pregătiți-vă cu bani dacă nu aveți norocul să jucați pe gratis, deoarece o partidă s-ar putea să dureze foarte mult (chiar câteva ore).

Railroad Tycoon 2 este exact ceea ce te-ai fi putut aștepta de la el: un joc deosebit de captivant, asupra căruia te poți întoarce oriând trecerea timpului neafectându-l în nici un fel. În concluzie este un clasic al genului.



PE SCURT

93

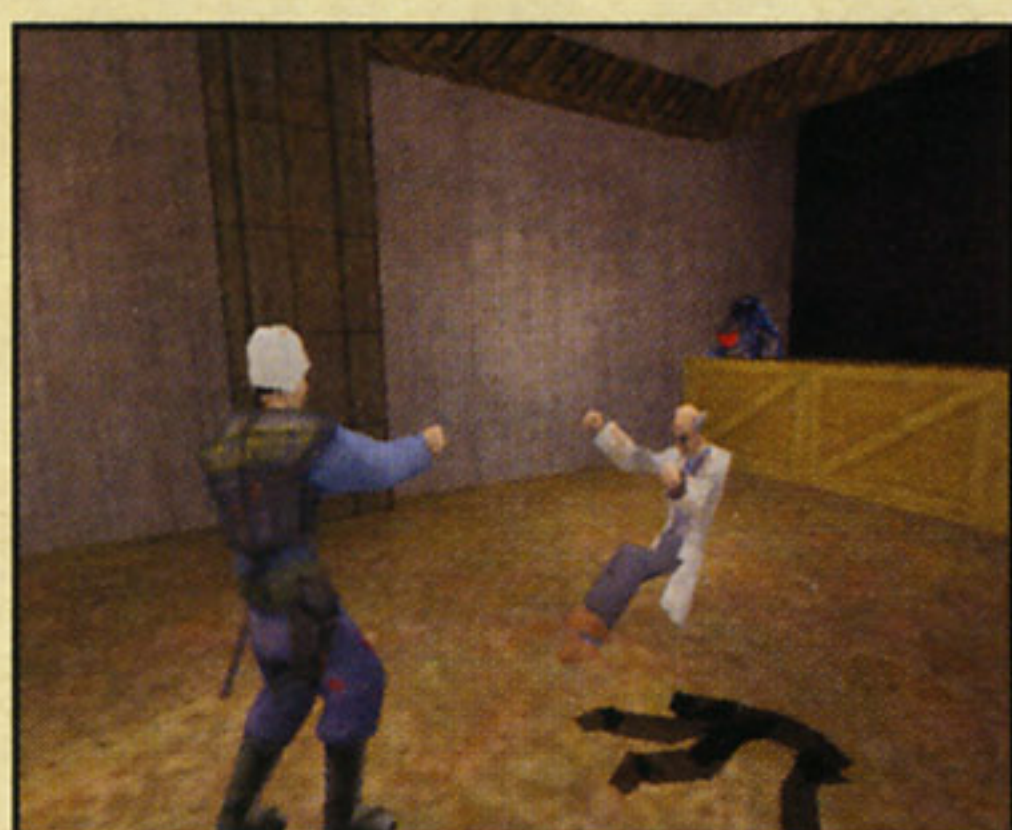
Grafică:	95	• Minim
Sunet:	90	• Procesor: P120
Muzică:	92	• Memorie: 16 Mb
Atractivitate	92	• Harddisk: 120 Mb
Dificultate:	90	• Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	90	• CD-Rom: 4X

PRO: Un număr foarte ridicat de opțiuni, grafică la nivel înalt și o rejucabilitate de excepție

CONTRA: joacă la Dinamo

• Optim
• Procesor: P166
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 250 Mb
• Video: DirectX 5





HALF LIFE

Tip joc: 3D Shooter **Distribuitor:** CENDANT **Seamănă cu:** Sin, Blood, Quake 2, etc **Redactor:** Cristi Radu

Despre Sierra nu s-a mai auzit în ultima vreme. Fără îndoială că aproape toată lumea care avea un calculator acum câțiva ani buni auzise de ea datorită jocurilor din seria Quest: King's Quest, Space Quest, Police Quest, etc. Însă după această perioadă de glorie firma a intrat în mediocritate fără a mai produce jocuri despre care să se vorbească în mod special. În mare parte acest lucru s-a datorat probabil unui fel de inadaptabilitate la cererea pieței. Sierra încă mai producea jocuri de aventuri când toată lumea se juca Doom și Quake, și deși acestea nu erau în vreun fel proaste pur și simplu nu reușeau să facă față invaziei 3D.

Pentru a face față situației Sierra s-a aliat acum doi ani cu Valve Software pentru a produce și ei la rândul lor un joc de acțiune 3D cu

numele ciudat de Half-Life. Și pentru a avea succes cu acest proiect au hotărât să apuce pe altă cale decât cea pe care o apucau majoritatea producătorilor importanți de atunci. În primul rând vor folosi un motor grafic deja testat și performant, adică cel din Quake 2, iar pe de altă parte vor angaja o echipă deja obișnuită cu transformarea unui joc în altul și anume cei care au creat Team Fortress.

Bineînțeles că jocul nu urma să arate la fel ca Quake 2 ci din contră trebuia să fie cât mai diferit de acesta până acolo încât să nu mai existe nici o asemănare.

Prima Zi

Caracteristicile pe care Half-Life le are au putut fi văzute pentru prima oară într-o versiune specială, mult redusă, distribuită presei și unor producători

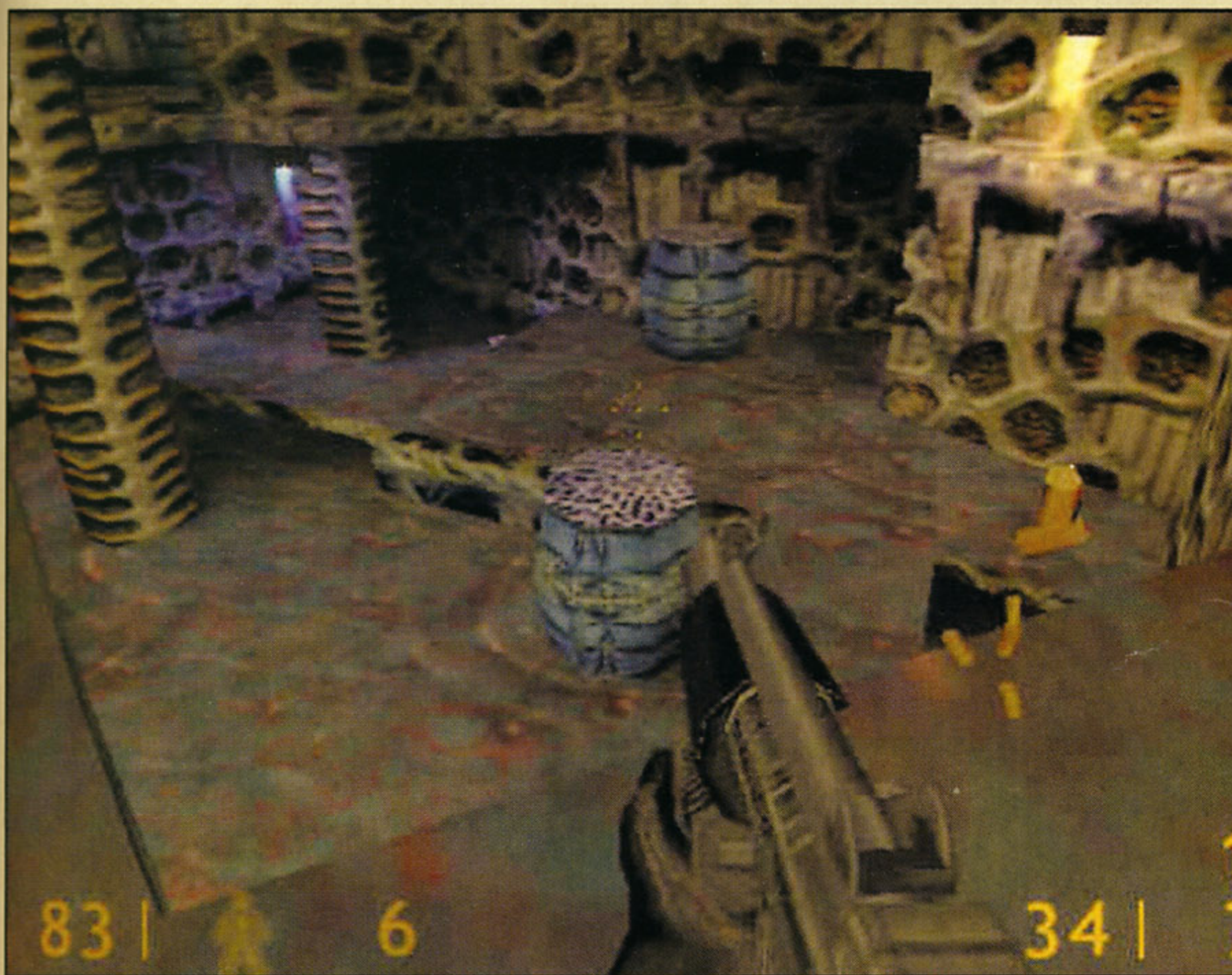
de hardware pentru a fi inclusă în pachetele de distribuție ale plăcilor video 3D sau audio.

Dimineața

Primul lucru care-l observi este felul în care este făcută introducerea în

joc. În timp ce majoritatea jocurilor folosesc pentru această secvență un film înregistrat în prealabil, în Half-Life introducerea este făcută chiar de motorul jocului având deplină libertate de mișcare în interiorul unui fel de telecabină care te poartă prin inte-





riorul unei baze de cercetări militare.

Senzația de real (află cît poate fi vorba) este foarte bine realizată datorită elicopterelor, roboților de transport și oamenilor care își văd de lucru fără să te bage prea mult în seamă. În tot acest timp o voce feminină însă foarte impersonală, putînd foarte bine să aparțină unui robot, te pune la curent cu tot ceea ce trebuie să faci în continuare. Astfel îți dai seama destul de repede că ești un fel de cobai, mai bine zis un om bine antrenat pentru a lua parte pe viu la un experiment științific. Gordon Freeman, personajul interpretat de tine este proiectat într-

un fel de univers paralel în momentul în care experimentul eșuează. Toată baza este infestată de animale ciudate venite dintr-o altă dimensiune, misiunea ta fiind aceea de a scăpa din acest coșmar și nu în ultimul rînd de a găsi sursa răului.

Din punct de vedere grafic nimeni nu ar mai putea recunoaște engine-ul de Quake 2 sub acest înveliș care aduce mai mult cu Unreal. Toate locațiile prin care te plimbi sunt luminoase, bineînțelese cu excepția locurilor care prin natura lor sunt întunecoase cum ar fi tuburile de aerisire sau pasajele subterane. Iluminarea obiectelor este

mult mai bună decît în Quake, acum fiecare obiect fiind iluminat corect în funcție de poziția relativă a acestuia față de sursa de lumină. Texturile sunt pe 16 biți ceea ce înseamnă că pot fi alese oricare din cele 65535 de culori disponibile, și acest lucru se vede mai ales în nivelele care se petrec în canioane. Ca și în Unreal, unele becuri prezintă halourile luminoase specifice, iar în unele cazuri, luminile își pot schimba poziția în mod dinamic, lucru înfîlînit la cablurile electrice rupte care lovesc unele de altele.

Posibilitatea de a putea interacționa cu mediul înconjurător este deosebit de

RANGA:



Începi cu ea. Este folositoare în lupta corp la corp și pentru a distruge lăzile care pot conține muniție dar și pentru a sparge geamuri sau diverse grătare

PISTOL:



Cea mai simplă armă de foc. Poate doborî orice inamic atîta timp cît ai suficiente gloanțe la dispoziție. Încărcătorul conține 17 gloanțe.

REVOLVER:



Posedă o mai mare putere de foc și o precizie mai mare. Gloanțele sunt explozibile și dacă ochești unde trebuie poți omorî un inamic dintr-o lovitură. Încărcătorul are 6 gloanțe și în modul special de tragere poți vedea ținta mai bine

MITRALIERA



Are o rată de foc foarte mare și un încărcător de 50 de gloanțe. În modul special de tragere lansează grenada de pe țeava atașată.

SHOTGUN:



Putere mare de foc la ținte apropiate. Are magazia de 8 gloanțe. Realimentarea se face manual glonț după glonț. Mod special - 2 gloanțe simultan

ARBALETA:



Mortală dacă își atinge ținta. Fiecare încărcare necesită timp deci trebuie să stai adăpostit. În modul special de tragere poți vedea țintele aflate departe bine.

LANSATOR DE RACHETE:



O singură rachetă pe țeavă. Fiecare proiectil se ghidează după fascicolul laser proiectat. Timp de reîncărcare mare.

LANSATORUL DE RACHETE EXTRATERESTRU:



Rachetele au o putere mai mică însă se pot lansa în salve de cîte 8. Se reîncarcă automat, nu necesită muniție. Proiectilele urmăresc ținta și după obstacole.

GRENADA:



Distruge orice urmă de viață aflată în raza lor de acțiune. Foarte puternice deci este bine să fii atent cum le arunci

MINE DE PROXIMITATE

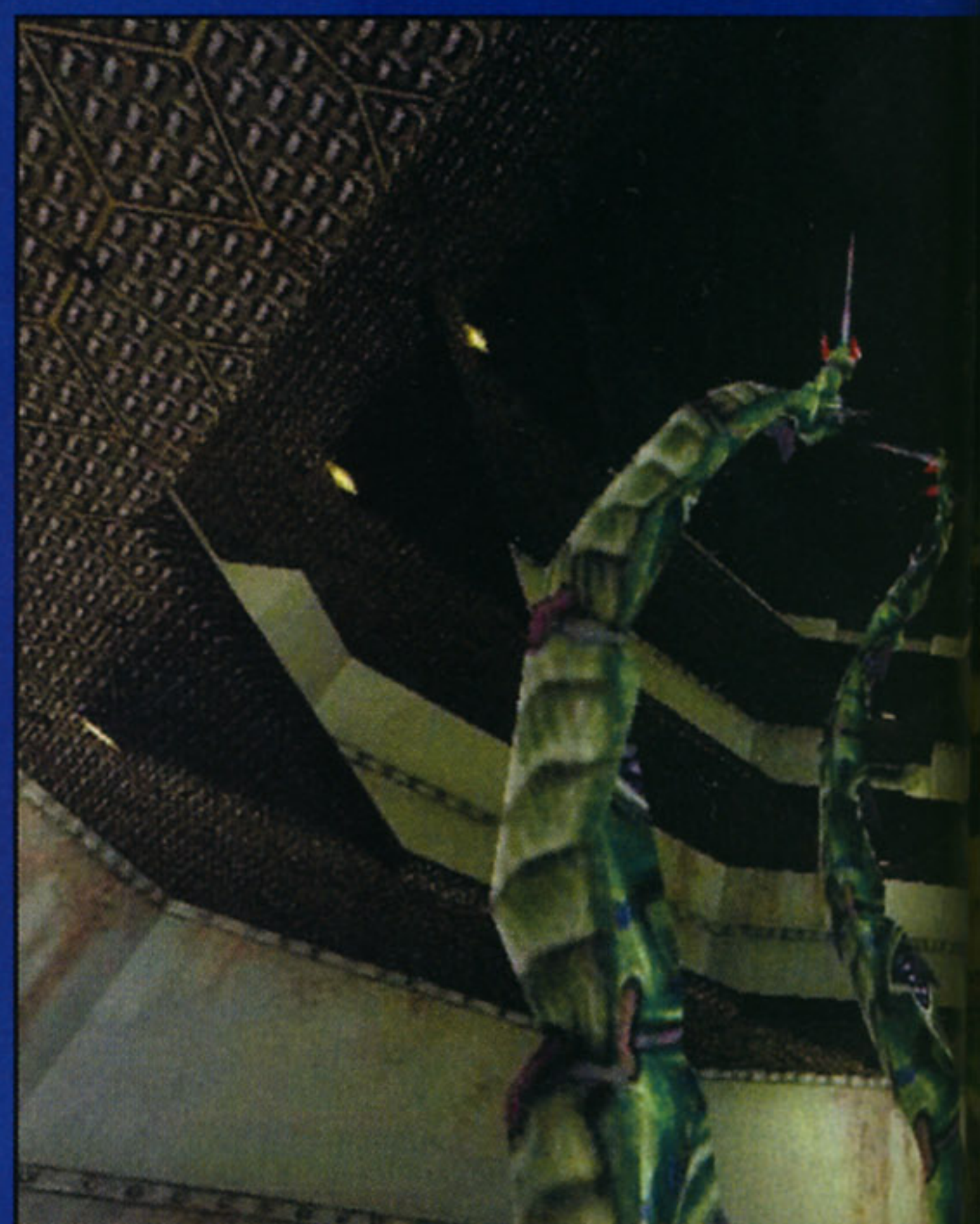
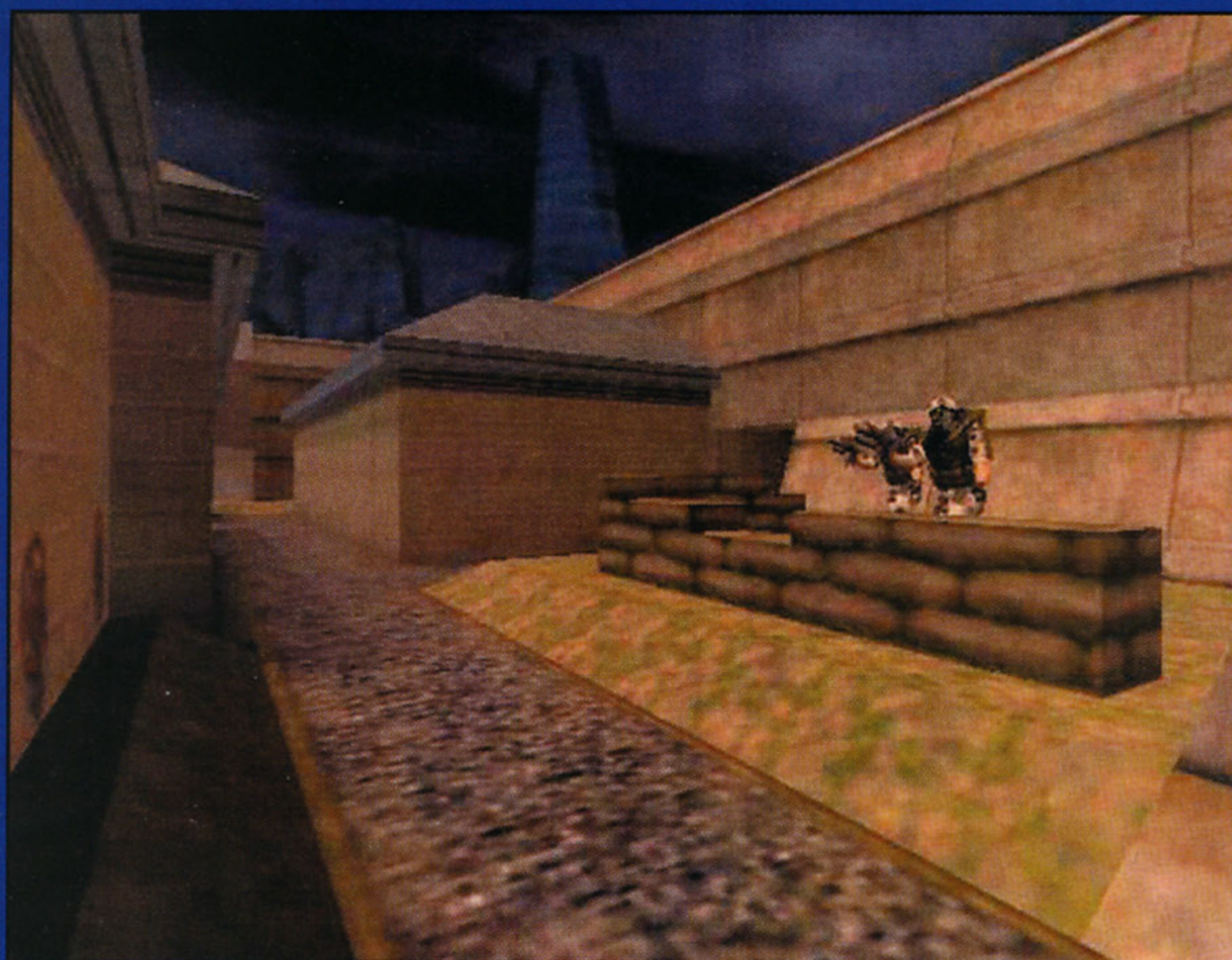


Pot fi lipite de pereți sau podea explodînd în momentul în care linia laserului este întreruptă de un obiect.

MINE CU DETONARE PRIN RADIO:



Pot fi aruncate la distanță, explozia acestora este comandată prin radio dintr-un loc cît mai bine adăpostit. Bune de aruncat și apoi așteptat.



importantă într-un astfel de joc, iar Half-Life nu vrea să omită acest aspect sub nici o formă. Pe lângă deschiderea și închiderea ușilor sau acționarea anumitor butoane, lucru obișnuit până acum, ai posibilitatea să muți sau să distrugi cutiile de lemn care pot conține muniție sau arme, poți monta pe pereți în orice configurație dorești mine cu raze laser și nu în ultimul rând pe lângă faptul că indirect în momentul în care omori un personaj în apropierea unui

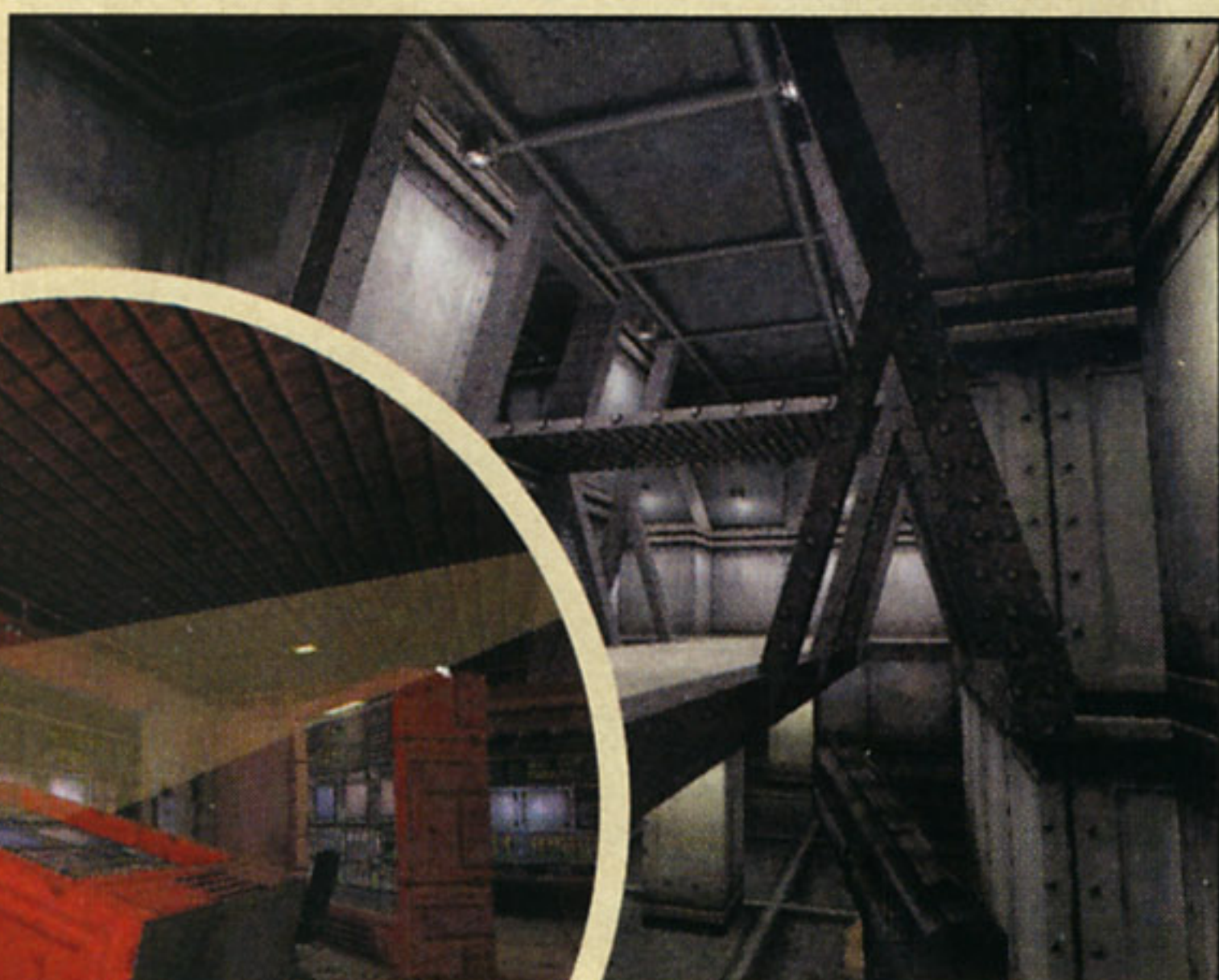
zid, acesta va fi împrăștiat cu urme de gloanțe și sânge extraterestru (galben), poți și să desenezi cu vopsea pulverizată un semn la alegerea ta. Această facilitate va fi foarte interesantă de folosit în modul multi-player. Unul din noile efecte introduse foarte recent în jocurile de acțiune 3D, aici fiind vorba în special de Trespasser și Half-Life, este sistemul de animație al scheletelor modelelor 3D. Aceasta înseamnă că fiecare personaj din joc

se mișcă foarte realist: în momentul în care îți vorbesc întorc capul spre tine și le poți vedea buzele mișcându-se. Toate aceste mișcări, chiar dacă preprogramate printr-o serie de comenzi simple, aduc o nouă dimensiune jocului. Și pentru că acest lucru nu trebuia să pericliteze viteza jocului, animațiile sunt foarte bine optimizate în așa fel încât indiferent de cine se mișcă și unde poți să te miști și să tragi din mers fără cea mai mică încetinire.

Half-Life este compus dintr-un singur nivel imens. Asta nu înseamnă că nu există momente bine stabilite în care jocul se oprește pentru a încărca informație pentru ceea ce urmează. Însă aceste momente sunt foarte scurte ca durată spre deosebire de alte jocuri. În aceste locuri speciale acțiunea este mult mai potolită deoarece gloanțele și extraterestrii te pot urmări chiar și după această scurtă încărcare. Acest mod de abordare mărește senzația de continuitate și impresia că te afli într-o lume imensă.

Ora prânzului

Caracterele pe care le întâlnești în cursul jocului sunt dintre cele mai diverse, fiecare având personalitatea sa. Oamenii de știință pot fi considerați prieteni însă neavând nici un fel de armă nu te vor putea ajuta să-ți omori adversarii ci mai degrabă te vor vindeca sau îți vor deschide o ușă care necesită o scanare a retinei. Tot ca prieteni pot fi privite și gărzile care păzesc diferite zone. Aceștia nu sunt înarmați decât cu un pistol însă te urmează oriunde te duci putând fi foarte folositori pentru foc de acoperire și pentru a anihila inamicii mai puțini puternici. De partea cealaltă a baricadei se află mult mai multe personaje din cele mai diverse tipuri. Cei mai mulți sunt extraterestrii care au la dispoziție un arsenal foarte variat, acesta variind de la simple mușcături și proiectile veninoase până la șocuri electrice prin intermediul fulgerelor. Inteligența artificială pe care aceste personaje o manifestă este foarte bine implementată. Unele atacă numai în grupuri fugind atunci când rămân singure, altele din contră atacă doar singure dar posedă o agilitate ieșită din





comun, chiar enervantă. Poate cele mai palpitante lupte se duc însă tot cu personajele umane, respectiv soldații veniți să curețe baza în care experimentul eșuase. Aceștia atacă în formații, urmînd ordine scurte transmise prin radio (și care pot fi auzite de jucător). De multe ori aceștia preferă să se ascundă la adăpostul unor cutii sau al unor cazemate, așteptînd sau forțîndu-te să ieși din adăpost cu ajutorul unor grenade. Arsenalul de care acești soldați dispune este cu adevărat ucigător: începutul îl fac cu pistoale mitralieră dotate cu lansatoare de grenade ca mai apoi să ai de înfruntat adevărate cazemate prevăzute cu guri de foc de mare putere. Și pentru ca tăcîmul să fie complet în unele zone soldații sunt dotați cu posturi de mitralieră, lansatoare de rachete, tancuri și chiar elicoptere!

Singura problemă care poate apare în mijlocul acestor lupte

înversunată se datorează incapacității plăcii de sunet sau a procesorului de a face față avalanșei de sunete (gloante, explozii, bucați de lemn care cad) și obiecte care zboară prin aer din toate părțile. În aceste momente animația poate deveni foarte lentă ducînd pentru cîteva clipe la imposibilitatea de a continua jocul în mod normal.

Armele pe care le poți folosi în cursul jocului sunt dintre cele mai bine realizate pînă acum. Numărul lor este suficient de mare, depășind oricare joc care a apărut pînă acum pe piața și în plus aproape fiecare are două moduri de tragere. Animațiile care însoțesc folosirea acestor arme sunt foarte realist făcute astfel încît spre exemplu trebuie să te ascunzi în momentul în care trebuie să-ți încarci magazia de gloante sau să montezi o nouă rachetă în vîrfurile lansatorului. Per total pot spune că fiecare va putea să-și

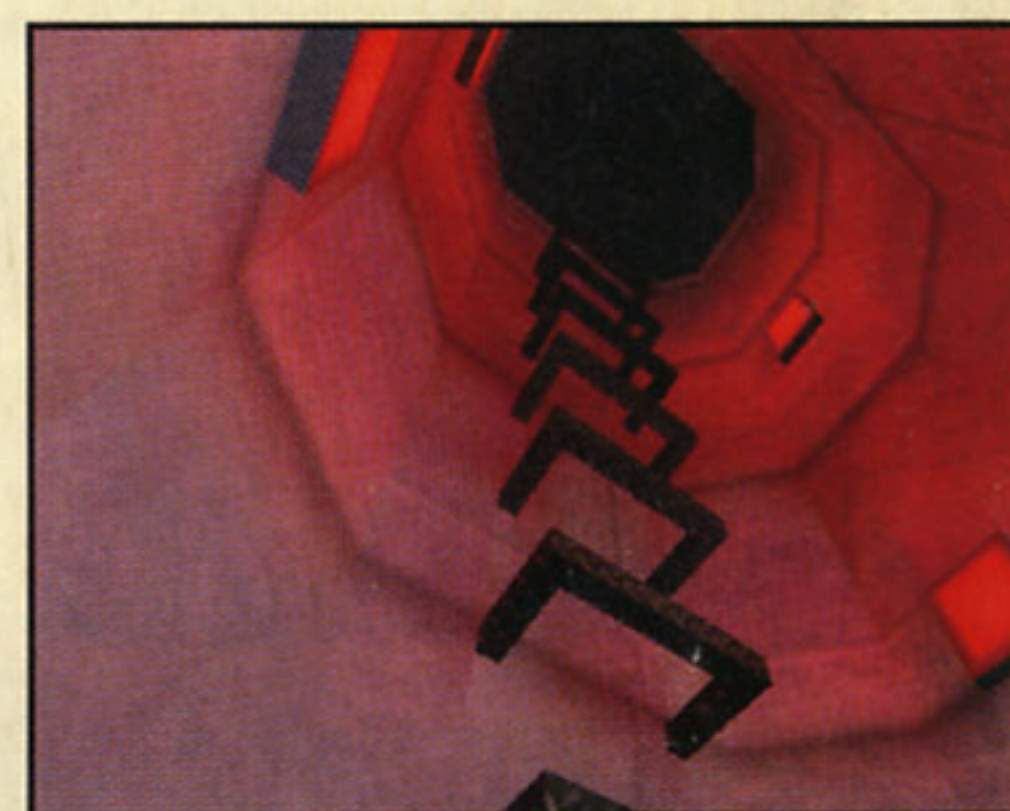
găsească o armă preferată pentru că are de unde: de la pistol simplu și pușcă cu două țevi pînă la lansator de rachete, bombe de proximitate, grenade și arme mai ciudate extraterestre. O prezentare mai detaliată a armelor o puteți vedea în caseta din dreapta.

Seara

Experiența single-player este prima completă înfrînită pînă acum într-un joc 3D. Aceasta nu numai datorită unui subiect pe deplin plauzibil, dar și datorită atmosferei care plutește în fiecare colț. Efectiv se înîmplă atîtea lucruri în această lume înjumătățită încît nu ai timp să te plictisești niciodată, decît cel mult datorită imensității acesteia. Există locuri în care nu poți înainta decît folosind un funicular în genul Indiana-Jones, în alte locuri trebuie să te strecorei prin cele mai înguste locuri, iar în altele trebuie să folosești o săritură specială, mult mai lungă decît cea obișnuită, pentru a ajunge în locuri mai puțin accesibile. Mai mult decît atît există unele puncte în care se înîmplă lucruri prestabilite, cum ar fi momentul capturării tale de către soldați, urmat de încercările de evadare dintr-o cameră de reciclare a deșeurilor ai cărei pereți încep să se strîngă la fel ca în unul din episoadele Războiului Stelelor. Nu mai spun mai multe pentru a nu vă strica plăcerea de a descoperi singuri cît de interesant este acest joc în single-player. Un singur lucru nu trebuie uitat însă pentru că el reprezintă deja jumătate din ceea ce înseamnă un joc. Este vorba despre sunete, care în Half-Life au devenit mai mult decît niște simple

înfrumusețări ale imaginilor, ele aduc o nouă dimensiune jocului. În funcție de zona în care te afli sunetele armelor sau ale pașilor sunt înfundate sau amplificate, capătă chiar ecou. Și mai mult decît atît, dacă dispuneți de una din plăcile de generație nouă (SoundBlaster Live!, Monster Sound MX300) capabile de redare 3D experiența devine ireală: sunetele au poziționare corectă a sursei în spațiu, se diminuează odată cu distanța sau în funcție de obiectele care stau între sursă și personajul principal sau din contră se pot propaga de la sursa aflată la distanțe mari de-a lungul unor conducte goale. Pot spune că în Half-Life sunt folosite pentru prima oară facilitățile oferite de Aureal și EAX două modalități de generare a sunetelor 3D despre care se va vorbi foarte mult de-acum.

În multi-player Half-Life este cel puțin la fel de interesant, unic în felul său, și asta din cel puțin cîteva motive. În primul rînd armele nu mai plutesc pur și simplu în aer ci se află în zone bine determinate fiind deci foarte greu de obținut. Încărcarea acestora a devenit în sfîrșit o fază importantă a luptelor care nu mai poate fi neglijată dacă vrei să supraviețuiești. Și, nu în ultimul rînd sănătatea nu o mai capeți instantaneu în momentul în care treci pe deasupra unei cutii medicale, ci aceasta se regenerează într-un anumit interval de timp în locuri bine stabilite. Toate acestea conduc la o experiență multi-player mult diferită de ceea ce suntem obișnuiți pînă acum. Datorită cerințelor hardware destul de comune pentru majoritatea gamerilor jocul va putea fi foarte accesibil pînă avea o traiectorie apropiată de cea a lui Quake. Nu îl ratați sub nici o formă!



PE SCURT

97

Grafică:	95	•	Minim
Sunet:	98	•	Procesor: P133
Muzică:	95	•	Memorie: 24 Mb
Atractivitate	98	•	Harddisk: 380 Mb
Dificultate:	96	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	96	•	CD-Rom: 4X

PRO: Extraordinar de atmosferic. Te face să urli de multe ori. Subiect excelent, single player de zile mari

CONTRA: Ce vrei?

•	Optim
•	Procesor: P266
•	Memorie: 64 Mb
•	Harddisk: 380 Mb
•	Video: Voodoo 2

POP



Distribuitor: Best Computers **Tip joc:** Strategie **Prima impresie:** Buna
Redactor: Alex Bartic

Bullfrog a revenit! Este vorba de Populous 3, al treilea din seria începută cu atât succes acum șapte-opt ani de către Populous. Acesta a fost primul joc de strategie cu suport de multiplayer pe rețea, chiar dacă modul de abordare era total diferit de RTS-urile ca Dune2 sau Warcraft. Povestea este simplă, fiind vorba de o tipă care s-a simțit cuprinsă de magie și s-a transformat într-o "șamanită" căreia i se supune un popor întreg. Obiectivul ei este să distrugă alte civilizații pentru a intra în final în tagma zeilor și a avea puteri depline.

Jocul, păstrând o parte din concepția originalului are la bază construcția de case, care cu timpul, dacă sunt ocupate, cresc în dimensiune, producând noi oameni. Resursele principale sunt mana pentru vrăji și lemnul pentru construcții. Pe lângă clasicele case mai există trei tipuri de barracks, turnuri de garda din care se trage mai departe și clădirile pentru construirea mijloacelor de transport. Oamenii, care inițial sunt toți muncitori pot fi transformați oricând în preoți, care convertesc inamicul, în luptători normali care dau cu cuțitul și

ULOUS 3



Firewarrior-i, care trag cu sfere de foc. Trupele pot fi transportate în vase de câte șase sau baloane de câte doi, cu avantaj pentru unitățile aflate în cele din urmă deoarece pot trage de sus. O noutate interesantă o constituie posibilitatea de a captura vasele și baloanele rămase fără ocupanți. Vrajile sunt cel de-al doilea aspect al jocului, iar șamanul singurul care le mînuiește.

Vrajile au un număr maxim de lovituri și se încarcă în timp folosind mana a cărei valoare crește în funcție de numărul de oameni și prin uciderea șamanilor adversari. O altă posibilitate de procurare a vrajilor și a anumitor clădiri este închinarea la totemuri de diferite forme, în general cu cît mai mulți oameni sau doar cu șamanul acolo unde trebuie. Vrajile sunt în

număr de 22, rareori toate pe aceeași hartă, printre ele sunt unele ca nivelarea solului, ridicarea lui, vulcanul, în gerul morții, cutremur, mlaștina, mind control, armată de fantome, șamd. Șamanul este singura unitate din joc care se "respawnează" în reincarnation site, deși numărul reînvierilor poate fi limitat la anumite misiuni.

Problema șamanului este asemănătoare cu cea a commander-ului de la TA, care de asemenea avea cea mai mare putere de foc dar era și cea mai probabilă țintă pentru inamic. Pe single-player jocul are 25 de misiuni pe tot atîtea lumi, existînd cam șase tipuri de planete.

Suportul de multiplayer este

pentru max. 4 oameni, cu posibilitatea împărțiri în două echipe și neutri.

Merge pe clasicele TCP/IP, IPX și pe noul serviciu online gratis al celor de la Bullfrog. Hărțile sunt diferențiate în funcție de numărul de jucători și fiecare are anumite vraji dezactivate. Armageddon este una din magiile moștenite de la Populous original, și poate provoca probleme mari. Toate trupele jucătorilor sunt concentrate într-o arenă unde se bat între ele, cîștigînd doar unul dintre ei, deși asta pare mai mult o chestie de noroc cînd numărul adversarilor este mai mare de doi.

Ce nu am specificat pînă acum este că harta pe care se desfășoară jocul este o planetă rotundă pe care o rotești cum vrei pentru a vedea toate zonele. Grafica este foarte bine realizată, oferind teren 3D deformabil în timpul luptei prin vraji (care îl pot ridica și scufunda), lumini colorate și alte cîteva efecte de zile mari. Unitățile sunt însă sprite-uri, lucru destul de logic ținînd cont de bătăliile cu zeci de luptători pe același ecran. Există chiar și cîteva tipuri de cameră, eu personal preferînd-o pe cea de deasupra (stil Starcraft) modelului original, izometric. La începutul jocului, după apariția site-ului de reîncarnare, camera se plimbă pe hartă pentru a arăta diversele particularități ale terenurilor și poziționarea totemurilor. Jocul are suport pentru Direct3D dar merge foarte bine și în modul software, cu mențiunea că uneri trebuie dezactivat cerul și tăiate anumite detalii.

Pop3 are cu adevărat muzică foarte bine realizată, cei de la Bullfrog avînd probabil un departament special pentru așa ceva. Sunetele sunt și ele bune, deși "uscat"-ul pe care îl tot pronunță șamanul începe să irite după un timp, ca și urletele sălbatice ale luptătorilor, oricît de 3D ar fi ele.

Despre AI se poate spune că există, dar nu mai mult. Unitățile au probleme cu găsirea drumului și acestea se observă foarte bine cînd vine vorba de dealuri. Jocul este însă un pic cam dificil și devine haotic în timpul bătăliilor, perspecti-



va izometrică default îngreunînd controlarea unităților și limitînd capacitatea de vizualizare a cîmpului de luptă. Interfața nu este senzațională, dar apare un sistem de selectare a grupurilor (cu shift) lipsind însă waypoint-urile sau elementele mai avansate. Există o formă de guard, în jurul unui foc, și principalul avantaj este terenul 3D, conținînd imens înălțimea de la care un firewarrior sau șamnul trage.

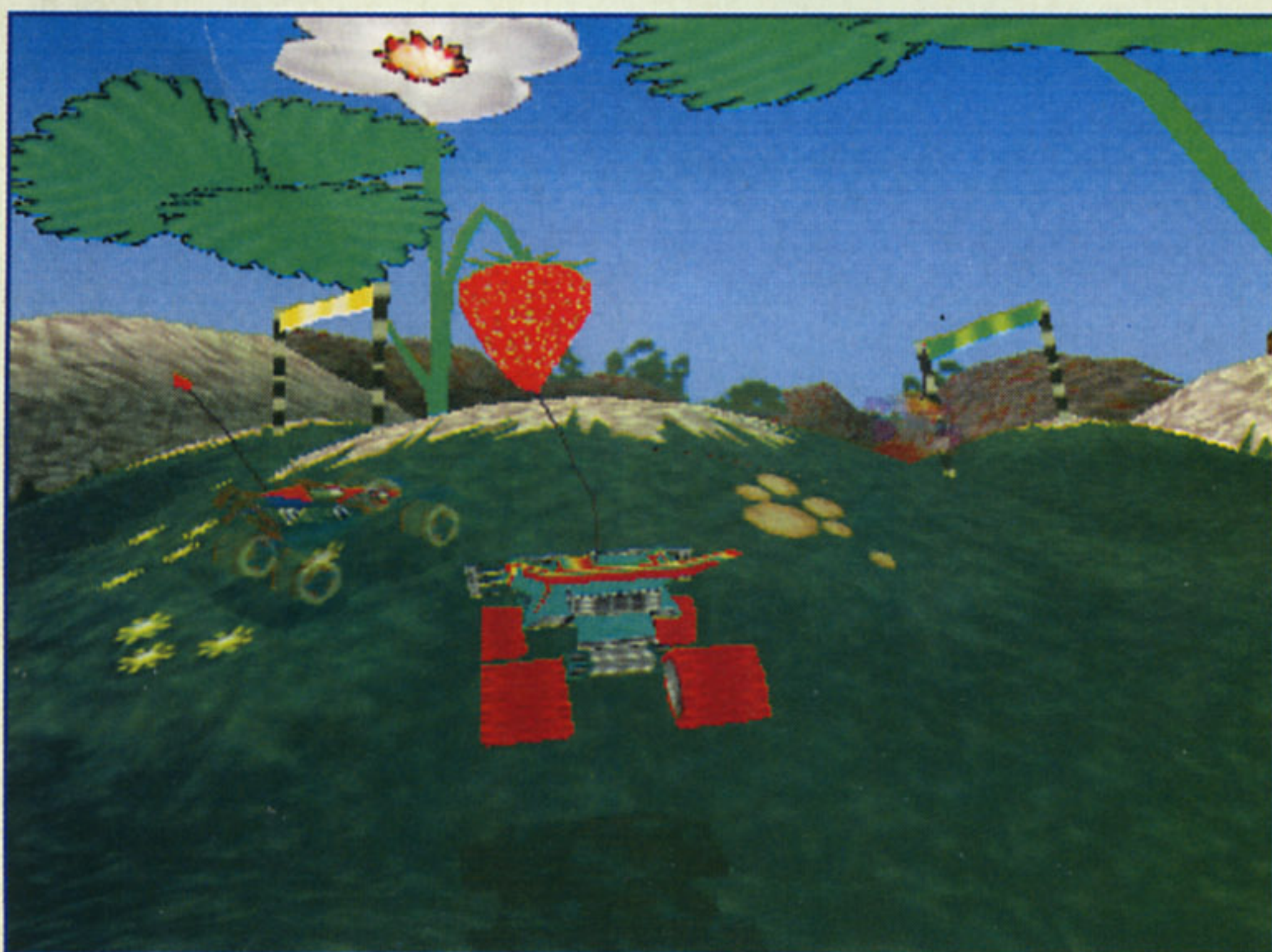
Nu a fost în intenția celor de la Bullfrog să scoată RTS-ul care să ia locul Starcraft-ului sau să concureze în viitor Tiberian Sun, dar au reușit să creeze un joc foarte interesant și plăcut, care va da ceva de furcă maniacilor genului pînă la apariția DK2.



PE SCURT

90

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	80	•	Procesor: P166
Muzică:	85	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	93	•	Harddisk: 300 Mb
Dificultate:	85	•	Video: DirectX 6
Multiplayer:	90	•	CD-Rom: 4X
PRO: viziune originală, teren 3D		•	Optim
CONTRA: un pic prea dificil, bătăli cam haotice.		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 300 Mb
		•	Video: Voodoo



BUGGY

Tip joc: Concursuri de mașini **Distribuitor:** Gremlin **Prima impresie:** Proastă **Seamănă cu:** Micro Machines **Redactor:** Ionuț Radu

Nu știu dacă există măcar unul dintre cititorii revistei care să se întrebe uneori: "Doamne' da' eu de ce mă joc?". De ce mă joc ca un aberant ore în șir fără să am nici un scop sau fără să ating nici un rezultat. Am vreun scop? Am ceva de câștigat din asta? Sincer să fiu la sfârșitul fiecărei zile am aceste întrebări pe buze dar de fiecare dată nu reușesc să-mi dau un răspuns sincer. De fapt chiar dacă aș vrea subconștientul nu mă lasă să fiu rău cu mine și să-mi ating o coardă sensibilă spunându-mi Ratat. Cine e ratat eu sau cei care nu se joacă la calculator? Am auzit și de directori de bănci care își mănâncă timpul liber pe lângă o Viagra cu un Quake sau te mai miri ce. Și ei sunt ratați? Mă rog nu cred că discuția asta are vreun efect asupra voastră cu atât mai mult cu cât pe mine chiar nu mă interesează. Tot nu mă afectează de nici un fel persoanele care își spun inteligente pentru că ei nu se joacă ore în șir la calculator și că ei vor ajunge mai departe doar pentru că mai ies pe afară. Dacă așa o fi nu știu (sincer mă îndoiesc hmm ați auzit de unu' Bill Gates... hmm se zice că stătea toată ziua cu nasul în calculator...hmm ce chestie) dar știu că puțină înțelegere merită și ei din partea noastră.

AICI ÎNCEPE ARTICOLUL...

Pentru cei care nu au avut răbdare să citească rândurile de mai sus aici începe articolul.

Cînd eram mic pe vremea Odiosului aveam o revistă cu avioane și mașini cu motoare fiecare fiind controlate prin telecomandă. Chiar dacă era singura din tot Bucureștiul îmi plăcea să o răsfoiesc și să mă uit la poze... NORMAL NU? Întotdeauna mi-am dorit o astfel de jucărie și chiar și la "etatea" mea un avion ca ala ar umple de invidie toți puradeii de pe strada mea.

Plecînd de la această joacă cu mașini telecomandate a venit și ideea lui Buggy. Curse de mașini telecomandate în mijlocul ierbii slalom printre ciuperci și frunze de ficus. Dacă prin toate aceste forme

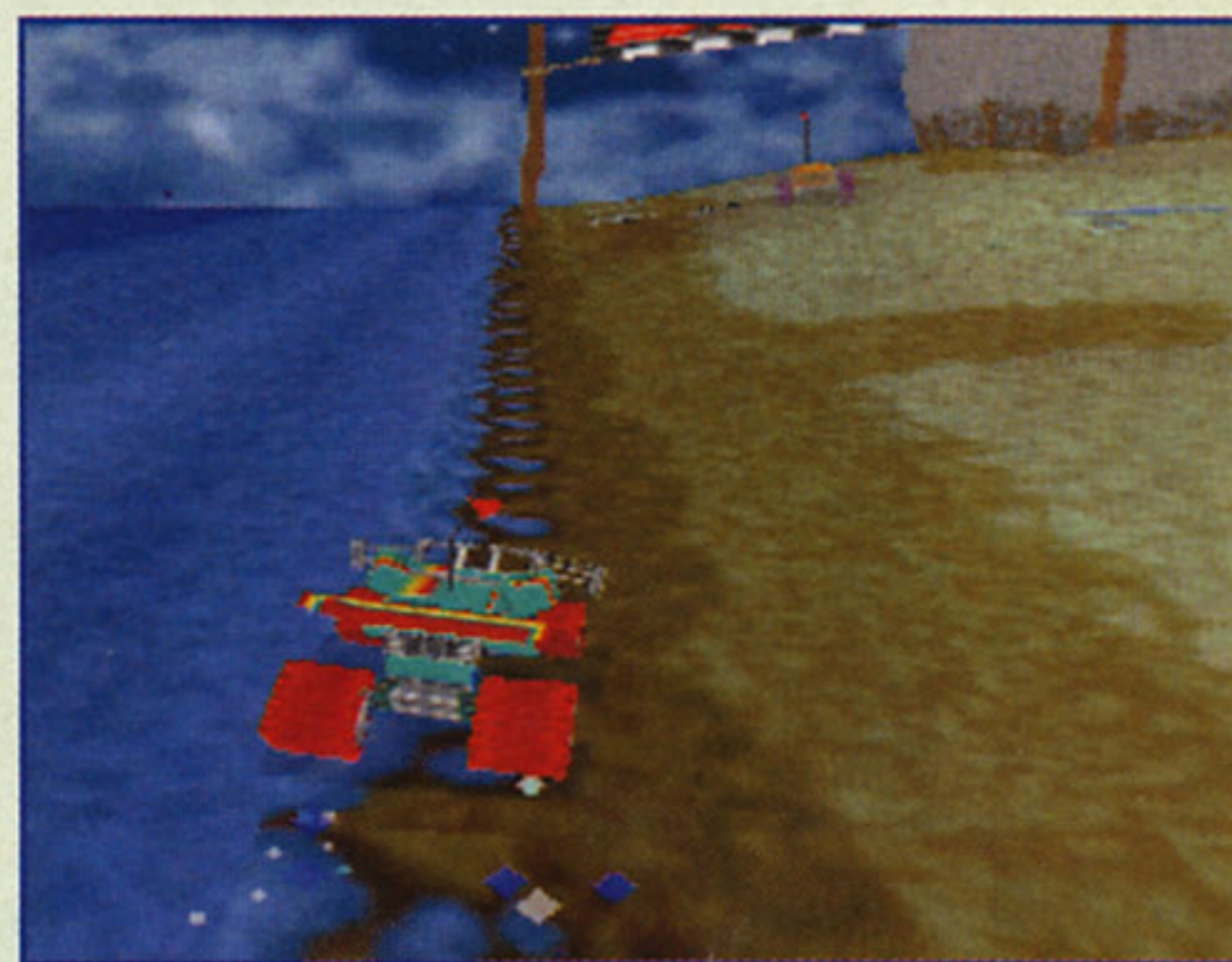
de viață vegetale poți trece fără să-ți influențeze în vreun fel traiectoria mașinii, terenul accidentat este cât se poate de neiertător. Contactul dintre mașină și pămînt este redus la minim pe măsură ce înaintezi în dificultate.

Conducerea unui buggy se reduce la o viteză de reacție foarte bună. Mașina își poate schimba direcția în aer și asta te ajută foarte mult, evitîndu-se astfel impacturile frontale la aterizare. Știu, toate astea sună a lipsă de realism, dar nici nu putem avea pretenția de la Buggy să fie un simulator de mașini gen Monaco Grand Prix sau Need for Speed 3 unde diferența dintre asfalt și iarbă are un cuvînt de spus.

Distracția și multiplayerul fac legea în astfel de jocuri. De altfel asta e și scopul unui joc. Ce-ar fi să te joci numai Falcon, F/A 18 și Longbow fără un Combat Flight Simulator pe Internet sau numai Grand Prix și Moto Racer fără să te atingi de un Ignition, Moto Recer sau în cazul nostru Buggy.

Dar mai e ceva...

Nu vreau să fiu stresant cu teoria mea de doi bani despre acest gen de jocuri, dar totul începe să fie clasic. Aft în Vangers cît și în Micro Machines totul se rezuma la câștigarea unor curse prin metode mai mult sau mai puțin ortodoxe. Nu e greu să vă imaginați cam ce se întîmpla Buggy. Există totuși o soluție. Fie că era un turbo (Vangers) fie că existau mitraliere sau mine (Micro Machine) aceste atuuri erau soluția. Acum totul stă în capacitatea ta de a intra pe niște porți divers colorate într-o anumită ordine. De exemplu dacă succesiunea galben-roșu îți va mări viteza. Există și Meanie Mode care se traduce ceva în genul: "nu ține cont de ce e în fața ta treci prin ei". Rezultatul unui accident în acest joc duce la catapultarea nefericitului lateral fără să-ți afecteze în vreun fel traiectoria. Mai există și Copter (zbor), mega-grip sau Time stop care îngheață timpul, spațiul și cel mai important, celelalte mașini.



Felicitări

Jocul se compune din două Challenge. În primul trebuie să termini toate 16 curse împărțite la rândul lor în grupe. La sfârșitul fiecărei grupe vei primi o mașină mai performantă caracterizată prin viteză, accelerație, grip și pentru prima oară când întâlnești această caracteristică într-un joc cu mașini greutate. Greutatea influențează atât viteza cât și tendința mașinii de a zbura care pe cât de stupid sună pe atât de evidentă este. Terenul este plin de gropi iar viteza este amețitoare.

Jeep sau Viper?

Reacțiile mașinii sunt mai specifice unei mașini de jucărie cu motor electric. Nu vă gândiți la troleibuz ... deși nici aia nu se poate numi mașină. Cert este că nu poți avea pretenția la frână de mână sau normală cum nici la viteze nu poți spera. Există doar înainte și înapoi,

viteza maximă atingându-se în câteva fracțiuni de secundă și fiind fixă atât la deal cât și la vale. Trecerea de la un sens la altul este supărător de brutală practic făcându-se instantaneu fără prea multe reacții ciudate din partea mașinii. Același lucru se poate spune și despre schimbarea direcției de mers. Nu am reușit să stabilesc o poziție intermediară între maxim dreapta sau maxim stînga cu excepția mersului înainte prin ridicarea mâinii de pe tastatură.

Am 3 ani?

Nu știu ce implică recomandarea de către cei de la Gremlin a jocului și copiilor în vîrstă cuprinsă între 3 și 10 ani dar nu cred că asta înseamnă o vitregire a restului. Interfața este viu colorată cu nuanțe de roz (foarte multe), galben, albastru deschis (care cred că se mai numește și bleu-marin), iar meniul este scris cu font de 80 ca să vadă tot puradelul. Nu am nimic cu ei, am fost și eu așa, dar nu înțeleg de ce la selectarea unei opțiuni trebuie să aștept câteva secunde bune pînă se învîrtește un desen pe acolo?!? Dacă toate acestea au fost făcute ca să se bucure cei mici au greșit de la bun început mai ales că pînă la vîrstă de 6-7 ani 90% dintre ei nu știu nici să citească dar să știe ce e FX

SOUND (restul de 10% sunt romîni supra-dotați). Nu vă închipuiți acum că jocul e numai pentru cei mici că aveți dreptate.

La uite bebe ce de culori!

Nu că acum chiar m-am enervat. Dau o groază de bani pe un Voodoo 2 ca să mă joc la Buggy? Recunosc că am fost fraier și am cerut ca toate jocurile cu mașini să treacă și pe la mine dar nu credeam că o să fiu așa de "norocos". De ce credeți că fac review la acest joc??? Pentru că pe un calculator fără 3DFx nu are ce căuta așa ceva. Prima oară când am rulat jocul mi-am zis "Hai să punem rezoluția maximă!". Ce credeți că s-a întîmplat? Nu înțelegeam nimic! Totul era cât se poate de confuz, iar drumul nu se putea distinge. De unde o știi copilul pe ce rezoluție merge 3DFxul? Hmm poate îl ajută mama lui sau poate e român.

PE SCURT

78

Grafică:	81	•	Minim
Sunet:	72	•	Procesor: P133
Muzică:	73	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	85	•	Harddisk: 200 Mb
Dificultate:	70	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	84	•	CD-Rom: 4X

PRO: Destul de distractiv mai ales în multi player. Idee interesantă

CONTRA: Cam greu de controlat

•	Optim
•	Procesor: P266
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 200 Mb
•	Video: Voodoo

Distribuitor: Best Computers **Tip joc:** Sim zbor **Prima impresie:** Foarte bună **Seamănă cu:** Super Hornet **Redactor:** Dan Dimitrescu

Jane's Combat Simulations este fără-ndoială unul dintre cei mai activi producători de simulatoare de zbor. În general, pentru adevărații maniaci ahtiați după realism extrem, singurele realizări Jane's care meritau luate în considerare erau cele venind

majoritatea angajaților și colaboratorilor ei sunt foști sau actuali piloți în aviația israelită, unii chiar destul de mari în grad și deci cu o experiență mare în domeniu. Din mândrie patriotică sau nu, primul joc realizat de această firmă are ca



de la Origin Skunkworks, echipa condusă de Andy Hollis. Cealaltă ramură, aflată sub șefia lui Paul Grace, se ocupa de chestii mai normale și mai generale ca U.S. Navy Fighters, Advanced Tactical Fighters sau Fighters Anthology. Ultima realizare a lui Paul însă este venită din partea unui firme noi, Pixel Multimedia, aflată în Israel, și pot spune că mi se pare peste nivelul anterioarelor sale producții. La urma urmei un pic de distracție relaxantă nu strică aftea vreme ce nu faci ceva total stupid și personal am băgat zeci de ore în Chuck Yeager's Air Combat, unul din precursorii acestui joc.

Avioane din țara sfântă ?

Pixel Multimedia nu este o companie oarecare, având în vedere că

subiect celebra aviație militară a țării lor. Problema vine din faptul că Israelul nu este o țară foarte mare, și un avion de luptă îl poate traversa într-un timp foarte scurt.

Timp de 50 de ani, aviația a evoluat în continuu, pornind de la avioane cumpărate în secret și ajungând astăzi până la a produce prin forțe proprii sau achiziționa cea mai nouă tehnologie din domeniu.

În Israeli Air Force ți se permite să zbori pe mai multe avioane aparținând unor epoci diferite dar importante pentru istoria Israelului. Ai de ales între F4-E Phantom, F-4 Phantom 2000, F-15 2000, F-16D (nu am înțeles de ce a fost aleasă varianta biloc a acestui avion), Kfir C-7, Lavi ATF și Mirage III. În jocurile multiplayer poți în plus să joci și rolul



ISRAELI AIR FORCE

aviației inamice, zburând pe Mig-23 sau 29.

Mai multe avioane modelate sporesc varietatea jocului, dar în același timp implică o fidelitate redusă a reprezentării fiecăruia dintre ele. Deși carlingile și sistemele de la bord includ multe detalii corecte sau cel puțin reprezentative pentru corespondentele lor reale, totul este mult prea general pentru a satisface cu adevărat vreun fan Jane's F-15. În IAF satisfacția nu vine din operarea aparatului de bord ci pur și simplu din zburat și luptă.

Și la capitolul modelării zborului există părți bune și părți rele, dar ținând cont că jocul nu pretinde să ofere un realism extrem pot spune că este în limitele acceptabile.

Războiul sfânt

Campaniile sunt șase la număr, trei

misiunii.

Voxeli !!!

IAF este unul din simulatoarele care a stîrnit mari discutii legate de engine-ul său grafic. În primul rînd, pentru toate obiectele de la sol sau din aer, jocul folosește (dacă are de unde) accelerarea 3D (prin Direct 3D — nu Glide). După cum se poate observa, detaliul este foarte bun și dacă aveți o placă 3D bună aveți ce vedea. Pentru reprezentarea solului, Pixel a optat pentru un engine bazat pe voxeli. După cum am mai explicat, acest tip de engine nu folosește accelerarea 3D și din această cauză cheia pentru rularea jocului optim este puterea procesorului. Astfel, în afară că nu pornește fără MMX, aș recomanda ceva la nivelul unui P2.

Ideea de bază ar fi că în general la altitudine mare terenul arată foarte bine și fiind folosite imagini din



tratînd subiecte reale din punct de vedere istoric, trei posibile scenarii ale viitorului. În primul caz este vorba de Războiul de șase zile, Yom Kippur și Liban, în al doilea de posibile conflicte pe frontul Irakian, Libian și Sirian. Fiecare campanie este de fapt o înșiruire de numai 7 misiuni, și nici vorba ca rezultatul uneia să aibă vreo influență asupra restului "campaniei".

Totuși jocul nu stă chiar foarte prost la capitolul rejucabilitate, deoarece este inclus un mini editor de misiuni și fiecare misiune poate fi abordată din punctul de vedere al fiecărei formații de avioane participante. Misiunile pot cuprinde maxim patru formații de avioane prietene, și cea din care faci parte poate fi schimbată oriînd pe parcursul

satelit, poate servi la navigație. La altitudine mică, acolo unde ai în general treabă, performanțele scad vizibil pentru că jocul trebuie să mărească detaliul oferit.

Dacă poți să rulezi jocul la nivelul maxim de detaliu, atunci o să apreciezi din plin grafica jocului (deși pe Internet există și opinii contrarii) și deci și întreaga atmosferă creată de acesta.

PE SCURT

80

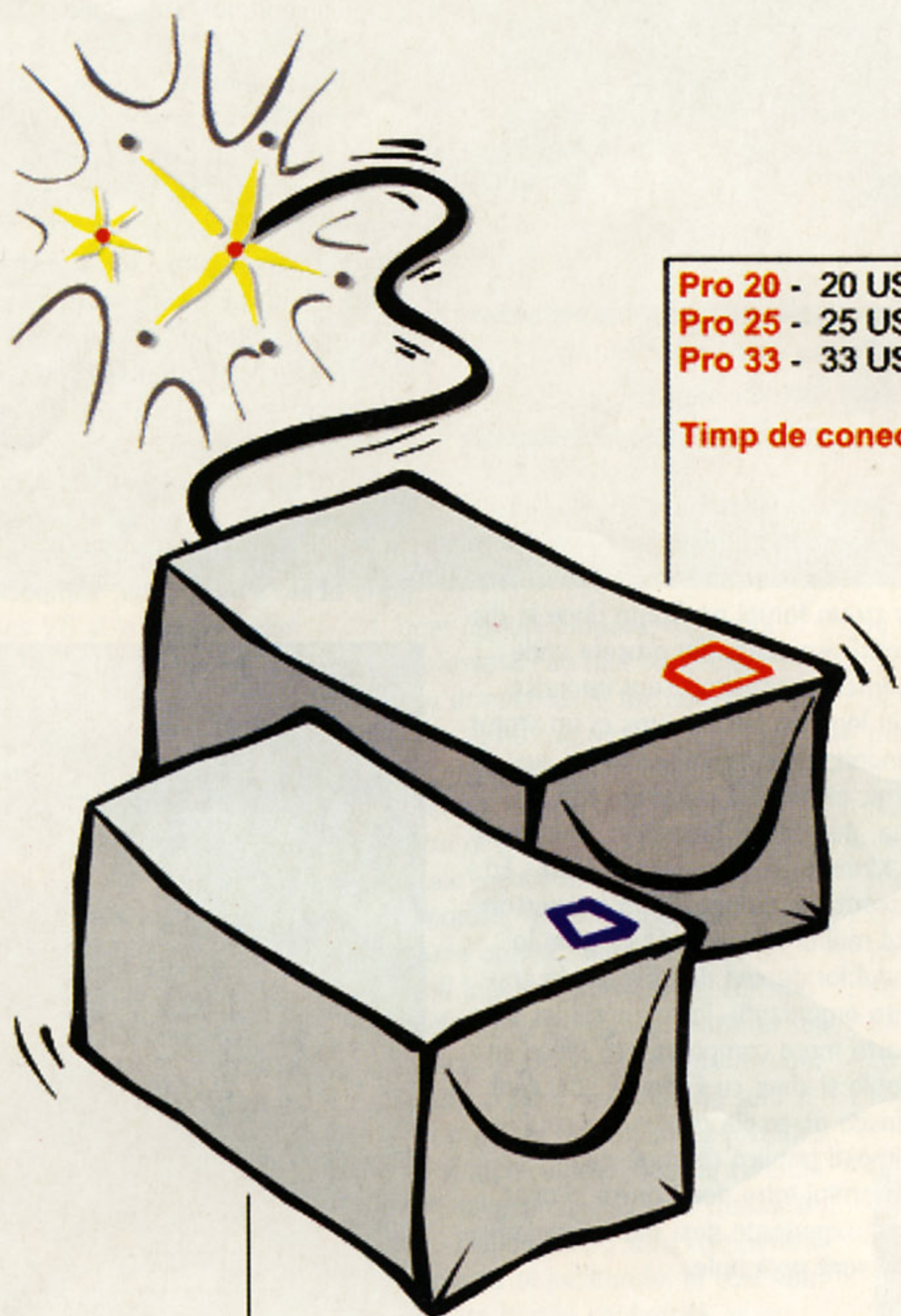
Grafica:	90	•	Minim
Sunet:	95	•	
Muzica:	90	•	Procesor: P200
Atractivitate	95	•	Memorie: 32 Mb
Dificultate:	75	•	Harddisk: 251 Mb
Multiplayer:	85	•	Video: DirectX5
		•	CD-Rom: 2X

PRO: grafica excelentă pe un PC rapid. Balans potrivit realism/distracție

CONTRA: Misiuni bazate pe script-uri, campanii liniare

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 64 Mb
•	Harddisk: 635 Mb
•	Video: DirectX5

ÎNCEARCĂ NOILE PACHETE INTERNET!



INTERNET
PRO

Pro 20 - 20 USD/lună - 50 Mb
Pro 25 - 25 USD/lună - 100 Mb
Pro 33 - 33 USD/lună - 200 Mb

Timp de conectare nelimitat.

INTERNET
HELLO

Hello 5 - 5 USD - 2 ore
Hello 10 - 10 USD - 10 ore
Hello 20 - 20 USD - 35 ore

Trafic nelimitat.

Accesul se face prin antena-satelit SoftNet, cu o capacitate de până la 2 Mbps.
Pachetele **HELLO** sunt de tipul preplătit și expiră după consumarea numărului de ore inclus.
Pachetele **PRO** se achiziționează pe bază de contract și expiră la sfârșitul fiecărei luni.
Toți posesorii pachetelor **HELLO** și **PRO** beneficiază de conectare netaxabilă duminică, între orele 6:00 - 9:00 AM. Pachetul **PRO** include și o pagină WEB standard gratuită.
Pentru conectare sunați la **230 65 65** sau accesați <http://www.softnet.ro> !

Prețurile nu includ TVA. Plata se face în lei la cursul Leu/USD din ziua plății.

SoftNet

230 65 65



FALLOUT 2

omorîrea adversarilor sau prin rezolvarea misiunilor din joc.

Let's rock

La capitolul arme Fallout 2 stă extraordinar. Există arme de luptă neînmormată (deși sună stupid) ca power fist-ul, arme de luptă corp la corp ca sulite, cuțite, săbi ninja sau rânghi și arme de foc. Acestea intră în trei categorii: small guns - puști, pistoale și automate, big guns - mitraliere grele, lansatoare de flăcări și de rachete, toate acestea fiind cu proiectile și energy weapons care includ toate armele atomice ca pistoale, puști și "tunuri" cu laser sau plasmă. La acestea se mai adaugă grenade de câteva tipuri și explozibili. În categoria obiecte intră banii, stimpack-

urile medicale, truse de prim ajutor, droguri militare sau civile (care îmbunătățesc temporar capacitatea de luptă provocând dependență și prăbușirea statisticilor în lipsa lor), pieile de gecko, o gramadă de mărunțisuri și armurile.

La un moment dat în joc apare posibilitatea îmbunătățirii anumitor arme și armuri la diversele shop-uri de armament sau la anumiți tehnicieni din orașele avansate tehnologice. Pentru a obține un anumit obiect există aproape întotdeauna trei variante: cea a dialogului, furarea lui discretă și omorîrea posesorului.

Chiar și cu ajutorul diverselor echipamente de distrugere jucătorul nu ar avea prea mari șanse dacă nu ar exista party-ul, adică posibilitatea de a lua cu tine camarazi care

Distribuitor: Interplay **Tip joc:** RPG **Prima impresie:** Foarte bună **Seamănă cu:** Crusader **Redactor:** Alex Bartic

Lumea anului 2070 nu este tocmai cum ne-o închipuim noi, criza petrolului extinzându-se datorită epuizării tuturor rezervelor terestre și submarine. Singurii supraviețuitori au fost locuitorii Vault-urilor, bunkere special construite în vederea unei asemenea posibilități, dar nu invulnerabile și în nici un caz funcționale la infinit. În Fallout jucătorul intră în pielea Vault Dweller-ului ales de conducerea Vault 13 pentru a căuta un nou chip pentru reciclarea apei și care în drumul lui află de pericolul care amenință omenirea - mutații.

Opt decenii mai târziu satul înființat în nord de acesta și de cei câțiva locuitori ai Vault 13 care l-au urmat este pe moarte datorită secetei. Tu ești cel ales să poarte costumul Vault Dweller-ului și să plece în căutarea Garden of Eden Construction Kit, sau pe scurt GECK, un mini-sistem computerizat de refacere a naturii. Fallout 2 îl poartă pe jucător prin partea de centru-vest a (fostelor) SUA, călătoriile având loc pe o hartă pe care există câteva orașe și așezări mai importante.

Let's go

Deplasarea se face pe picioare sau, ca noutate față într-un Highwayman, o mașină trecută pe combustibil nuclear, utilizat și de către armele energetice de mare putere. Între orașe au loc diverse întâlniri random cu slaveri, rangeri, raideri, comercianți, caravane sau chiar extraterestrii, marea majoritate degenerând în lupte aducătoare de experiență și în principal armament. În orașe trebuie să îndeplinești anumite questuri, să ai grijă cu cine și cum vorbești și mai ales cum te porți în general. Omorîrea tuturor oamenilor duce la venirea pe urmele

a diverșilor vînători de capete, iar înscrierea într-o gildă cum este cea a slaverilor, care te marchează definitiv cu un tatuaj pe frunte duce la disprețul semenilor din orașele unde asemenea activități sunt interzise prin lege. În fiecare oraș ai un statut separat, care nu influențează cu nimic atitudinea celorlalte față de tine, personajul meu fiind idolatrizat în Klamath și detestat în (AMD - Ed.) Navarro, unde omorâsem tot personalul militar al bazei. Questurile la rîndul lor depind de afilierea la anumite organizații, iar numărul lor este foarte mare comparativ cu jocuri ca Diablo și chiar cu Fallout1. Cel mai adesea diversele misiuni pe care le primești implică călătorii de săptămîni între două orașe și aduc ceva experiență deși marea majoritate sunt opționale.

Skill

Elementul care deosebește un adevărat RPG de un hibrid ca Diablo este sistemul de avansare al skill-urilor. Fallout 2 pornește de la 7 statistici de bază: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility și Luck, care nu pot fi modificate decât cu mare dificultate (perk-uri, chip-uri medicale la finalul jocului și eventual bonus-uri oferite de anumite armuri) și pe care se bazează toate skillurile și proprietățile caracterului. Acestea dau action point-urile - AP, folosibile în luptă, rezistența la otrăvă, radiații și lovituri, și în combinație cu nivelul atins și câteva perkuri numărul de hit points - HP sau sănătate. Înaintea începerii jocului se selectează statisticile de bază, două trait-uri - un fel de caracteristici speciale și trei tag-uri, acestea fiind skill-urile pe care le avansezi de două ori mai repede. Experiența pentru creșterea nivelului se procură prin





ascultă de comenzile date înainte de luptă, folosesc anumite arme și care pe deasupra mai cară și în spinare tot arsenalul procurat de-a lungul jocului. Chiar și în final aceștia sunt de folos deoarece atrag o parte din focul inamic asupra lor și adesea reușesc să lichideze un adversar lăsat aproape mort de către jucător.

La luptă

Bătăliile sunt singurele acțiuni din joc care se desfășoară pe turn-uri, lucru care cel puțin pe mine m-a iritat până am realizat că altfel nu se poate, stilul Diablo nefiind tocmai potrivit într-un joc în care adversarii sunt adesea mai bine înarmați și de două-trei ori mai mulți decât party-ul propriu. Desfășurarea luptei depinde foarte mult de caracteristicile și stilul adoptat de fiecare jucător, eu personal preferând armele cu ochire exactă și loviturile în cap și ochi, care provoacă cele mai multe stricăciuni și uneori chiar pierderea conștiinței. Ideea principală la o luptă este să observi modul de atac al unui adversar și să faci ceva pentru a-l împiedica, respectiv dacă are lansator de rachete să te bagi în sufletul unui tovarăș al său pentru a-l împiedica să tragă sau dacă are suliță să tragi de la distanță în el.

2D în 98

Fallout 2 este o continuare scoasă într-un timp foarte scurt și producătorii au preferat să recycleze tot ce s-a putut din original, adăugând însă și multe elemente noi. Chiar dacă engine-ul și grafica

au rămas 2D și la nivelul celor 256 de culori ale anului 1997 aspectul general nu este afectat de aceste limitări, grija pentru detaliu observându-se în fiecare minut al jocului. Chiar și paleta de culori, un pic cam ștearsă, se potrivește bine unei lumi post-atomice în care predomină wasteland-ul - deșertul radioactiv locuit de scorpioni și șopârle mutante. Fiecare personaj din joc are propriile lui animații pentru mișcare, atac, apărare și mai multe variante pentru moarte, de la cea normală în care curge doar sânge până la dispariția membrilor sau a capului, uneori rămânând doar jumătate de corp din care află coloana vertebrală. Aspectul eroului se schimbă și el în funcție de armura folosită, lucru valabil și pentru arme care apar diferit în funcție de clasă, permițând cu ușurință identificarea primejdiei principale într-o anumită luptă.

Interfața este cu adevărat bine realizată și necesită foarte puțin timp pentru învățare. În colțul din stînga jos se află un ecran în care sunt afișate toate mesajele conținând informații legate de luptă, de obiectele pe care le vezi și de acțiunile pe care le îndeplinești. Personajul are posibilitatea de a deține câte o armă normală în fiecare mână, acestea fiind interschimbabile în timpul luptei. Armele au opțiunile lor, printre care se numără încărcarea, focul normal și cel automat acolo unde este cazul. O interfață separată permite controlarea comportamentului și a echipamentului celor care te urmează, aceasta oferind însă

doar opțiuni limitate, de genul "folosește cea mai bună armă" sau armură iar la foc automat "ai grijă să nu mă nimeriști", deși oricum o faci din când în când, iar dacă nu dai în tine se împușcă între ei din greșeală. Dialogurile au și ele loc tot în această interfață separată, existând adeseori mai multe opțiuni, numărul acestora fiind legat de inteligență, carismă și skill-urile personale. Barterul sau schimbul de obiecte se desfășoară foarte comod, iar prețurile sunt și ele afectate de statisticile jucătorului și nu în ultimul rând de cele ale NPC-ului cu care se face tranzacția.

Pipboy 2000 este computerul personal al jucătorului în care sunt stocate hărțile străbătute, questurile primite, informațiile extrase din diversele suporturi magnetice și nu în ultimul rând data și ora curentă. Tot de aici se selectează și durata de odihnă, pentru a parcure mai rapid o perioadă de timp în așteptarea unui anumit moment sau put și simplu pentru a se vindeca automat rănille.

Te aud, să știi

Sunetele jocului sunt folosite, informând cu promptitudine asupra anumitor elemente ca ratarea unui foc, o lovitură critică care a trântit inamicul la pământ sau l-a lăsat fără jumătate din corp. O parte din personajele mai importante ale jocului au textul vorbit, lucru foarte frumos dar care mă duce cu gândul la lipsa acestei facilități din restul jocului. Muzica predomină, fiecare zonă - oraș sau așezare mai importantă avînd tema ei specifică

Principala problemă o constitu-

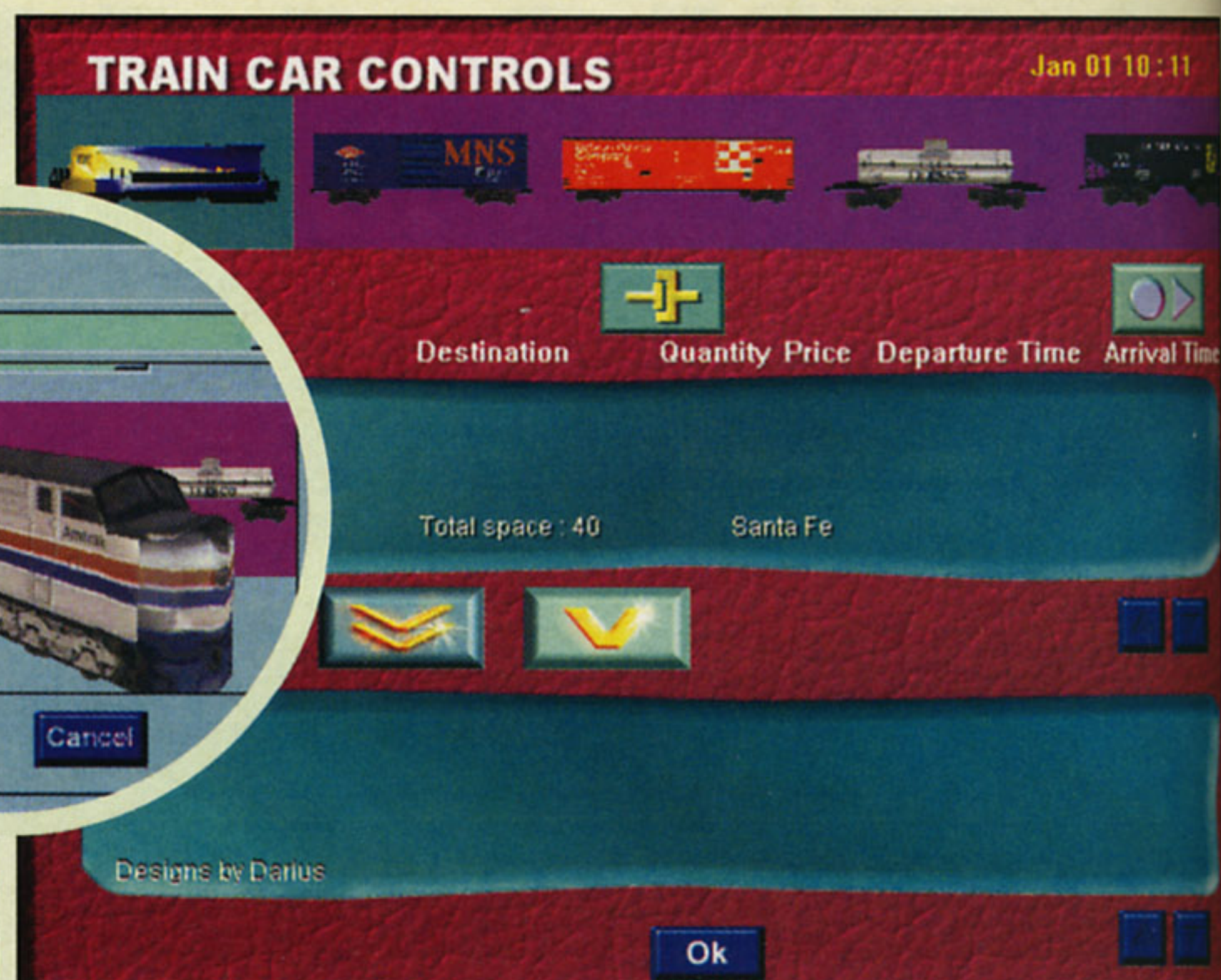
ie bugurile, acestea fiind și motivul pentru jocul care nu ia scor maxim. Jocul original ajunge să salveze în mai bine de două minute, iar erorile din scripturile jocului sunt o plagă omniprezentă. Patch-ul de pe CD rezolvă viteza de salvare reducînd-o la 20 secunde dar bug-uri rămîn. Ca o ultimă mențiune Fallout 2 nu are multiplayer, dar ca să fiu cinstit nu am mai jucat niciodată un joc timp de o lună cîteva ore pe zi, deci pot să afirm că depășește de departe orice fel de joc de acest gen și merită cu prisosință, ca și predecesorul său de altfel, titlul de cel mai bun RPG.



PE SCURT

95

Grafică:	90	•	Mmm
Sunet:	95	•	Procesor: P10
Muzică:	95	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	98	•	Harddisk: 20 Mb
Dificultate:	95	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	0	•	CD-Rom: 4X
PRO: Inegalabil. Practic este atât de atractiv că nu te poți ridica de la computer		•	Optim
CONTRA: Multe bug-uri		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 64 Mb
		•	Harddisk: 590 Mb
		•	Video: Voodoo



3D RAILROAD MASTER

Distribuitor: Abracadata **Tip joc:** Sim trenuri **Prima impresie:** Proastă **Seamănă cu:** Railroad Tycoon **Redactor:** Marius Neacșa

Cînd am pornit 3D Railroad Master pentru prima dată, m-am întrebat ce s-a întîmplat cu placa de sunet. Într-un final mi-am amintit de vechile jocuri de pe 386 și am realizat că sunetele acelea veneau din sintetizatorul midi. M-am gîndit cam cine mai folosește o muzică așa plăcută urechilor și m-am uitat pe cutie: Abracadata: Your Source for Quality Software since 1985. Ce a urmat nu m-a surprins așa de tare.

3D Railroad Disaster

În mare 3DRRM este un simulator de trenuri. Ce este un simulator de trenuri? Sper că ce o să urmeze nu este o definiție. Să vedem detaliile dezastrului: **ARTICOLUL 1.** Locul.

Acțiunea se petrece în cadrul unei rețele de cale ferată a cărei schiță o poți consulta la începutul unei "misiuni". Poți astfel să vezi cam ce se găsește de transportat prin zonă și unde.

ARTICOLUL 2. Inculpații. Principalii actori sunt... trenurile. Și vagoanele lor. Poți să instalezi pînă la 4 trenuri la care poți să legi diferite vagoane cu diverse utilizări. Aici este, cred, un punct forte al RRM: fiecare vagon sau locomotivă au o reprezentare 3D care se rotește foarte frumos dar care seamănă foarte mult cu niște paralelipede pe care s-au aplicat niște texturi. În funcție de ce vrei să faci în cadrul unei misiuni atasezi la tren anumite vagoane

ARTICOLUL 3. Documente implicate.

Pai ai de completat niște ciudațenii care aduc a foi de parcurs ce conțin niște tab-uri numite "delivery schedule", "cargo", "trains". Sper că aceste denumiri sunt suficiente, utilizarea lor fiind destul de întortocheată. Oricum sunt prezente o groază de noțiuni legate de transportul feroviar încît pînă și domnul Băsescu ar avea nevoie de ceva timp ca să rezolve toate livrările.

All aboard!

Suntem în tren. Foarte frumos, o cabină pre-renderuită cu vreo 2-3 leviere, volanase, beculțe și mînere. Sunt mai multe modele împărțite în principal în futuristic și diesel. Totul este extrem de simplu și, din fericire, intuitiv. Adică atunci cînd mînerul maro este împins înainte trenul nu se deplasează înapoi și reciproc. Plus că becul roșu înseamnă că este un pericol în apropiere. Mai dificil este cu viteza pentru a o modifica trebuind să faci click în niște zone foarte relativ definite.

Ca tot omul curios am aruncat și o privire prin fereastră. Frumos domne, ce mai! O imagine pe fundal ca în simulatoarele auto de pe Spectrum și un mediu 3D care îți taie respirația: copaci, clădiri, ceva dealuri, ceva animale etc. Mai bine te uiți la imaginea de pe fundal. Și totuși poți așeza oriunde camere cu ajutorul cărora poți admira acest peisaj.

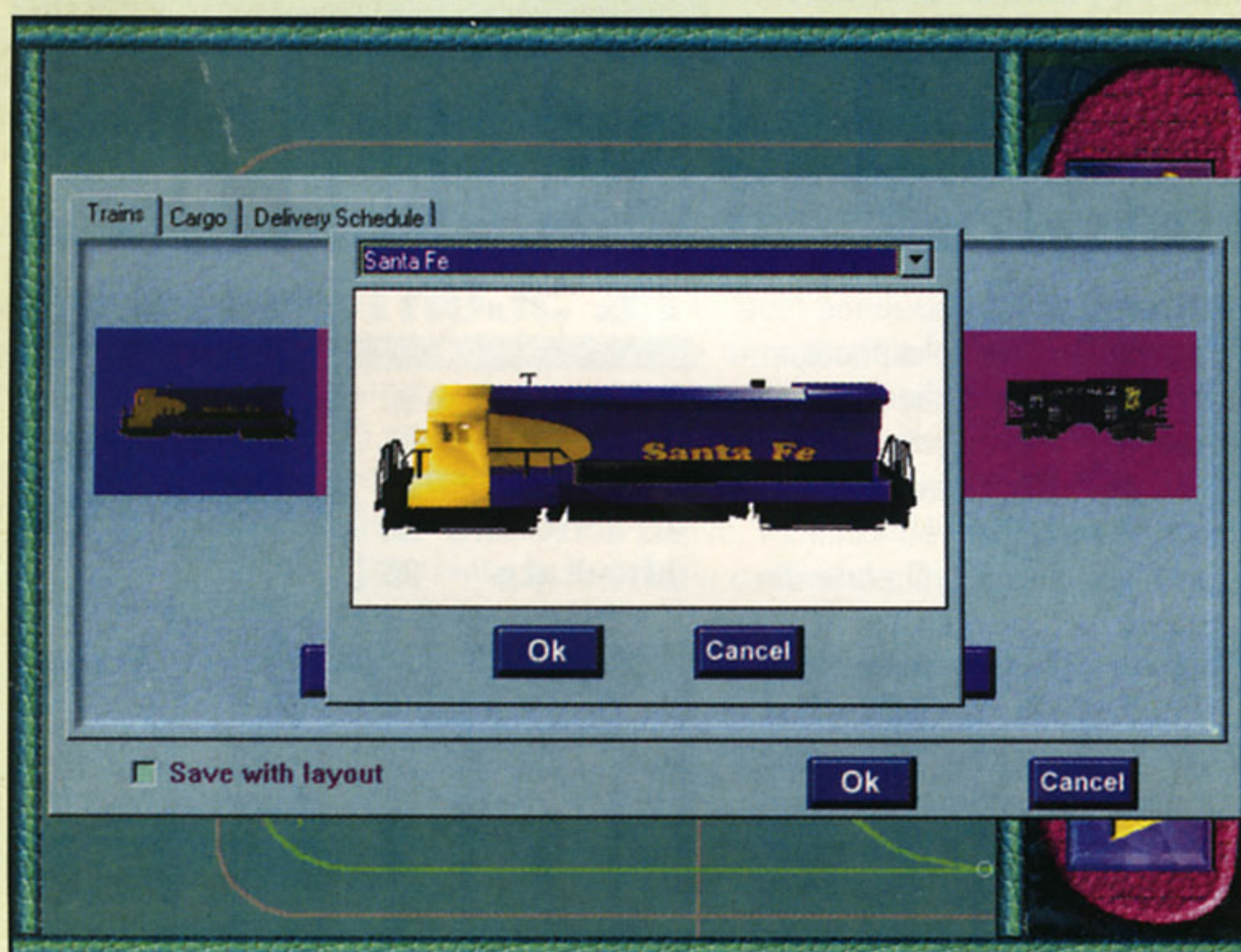
Dacă tot nu ați înțeles despre ce e vorba, vă mai explic încă o dată: Ai la dispoziție niște trenuri cu ajutorul cărora trebuie să transporti anumite materiale în mod optim. Asta înseamnă să cal-

culezi un drum astfel încît să pierzi cît mai puțin timp și să transporti cît mai multă marfă. Seamănă mult cu "Cercetări operaționale" un curs la fel de interesant ca 3DRRM care se predă în facultățile noastre.

Grafică și sunet

Ce grafică și care sunet? Să zicem că această grafică există iar sunetele sunt prezente uneori. Imediat m-am uitat la cutie și iarăși mi-a sărit în ochi 1985. Cînd m-am uitat însă în manual am văzut scris negru pe alb 1998. Atenție la "system requirements": "The more power/memory, the better... 3D graphics are very demanding".

Probabil că există pasionați de trenuri, sau de lumea transportului în general, care apreciază o asemenea realizare "de vîrf" în domeniu. Mie însă mi se pare destul de inutil, probabil că în ministerul transportului ar fi foarte necesar. Un sfat însă: cumpărați mai bine CFR (am auzit că se privatizează) decît 3DRRM. Este aceeași chestie.



PE SCURT

42

Grafică:	43	•	Minim
Sunet:	40	•	
Muzică:	30	•	Procesor: P120
Atractivitate	42	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	60	•	Harddisk: 120 Mb
Multiplayer:	0	•	Video: DirectX 5.0
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
		•	Procesor: P166
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 250 Mb
		•	Video: DirectX 5

PRO: TV. Dacă găsești ceva pro: Știi și câștigi tot ce vrei

CONTRA: Articolul de față, bunul simț și altele.

Santazia 2

Sărbătorile sunt ca și începute iar Moș Crăciun se pregătește să intre din nou în casele noastre. Anul acesta el va pătrunde însă, pentru prima dată, și în lumea noastră virtuală, asigurându-ne un Crăciun complet.

Santazia 2 este aventura lui Moș Crăciun, pus pentru prima dată în fața unei reale dificultăți: rearanjarea evidenței copiilor cuminiți, pe care în încercarea de a o introduce pe calculator cu ajutorul unei vrăji o transformase în zahăr. Se pare astfel că tot clasică tastatură este mai sigură.

Ceea ce oferă însă adevărata savoare a acestui CD o reprezintă două elemente specifice sărbătorilor. În primul rând muzica iar în al doilea rând jocurile și jucăriile.

Începînd cu prima zi a lui Decembrie și terminînd cu ultima zi a anului, jocul vă va oferi zi de zi posibilitatea de a aborda un număr de peste 20 de joculețe, de perspicacitate sau logică, oferindu-vă nu de puține ori posibilitatea de a vă întrece fie între voi, fie împotriva

calculatorului. Poza din dreapta sus este un unul dintre puzzle-urile pe care trebuie să-l rezolvi, inițial tabela fiind confecționată din cîteva zeci de pătrățele amestecate între ele. Rezolvarea tuturor acestor jocuri, care nu apar simultan ci cîte unul în fiecare zi, alături de găsirea unor indicii ascunse în interiorul locuinței lui Moș Crăciun îți va permite, în caz că vei reuși, să-i rezolvi enigma la timp și să readuci bucuria copiilor.

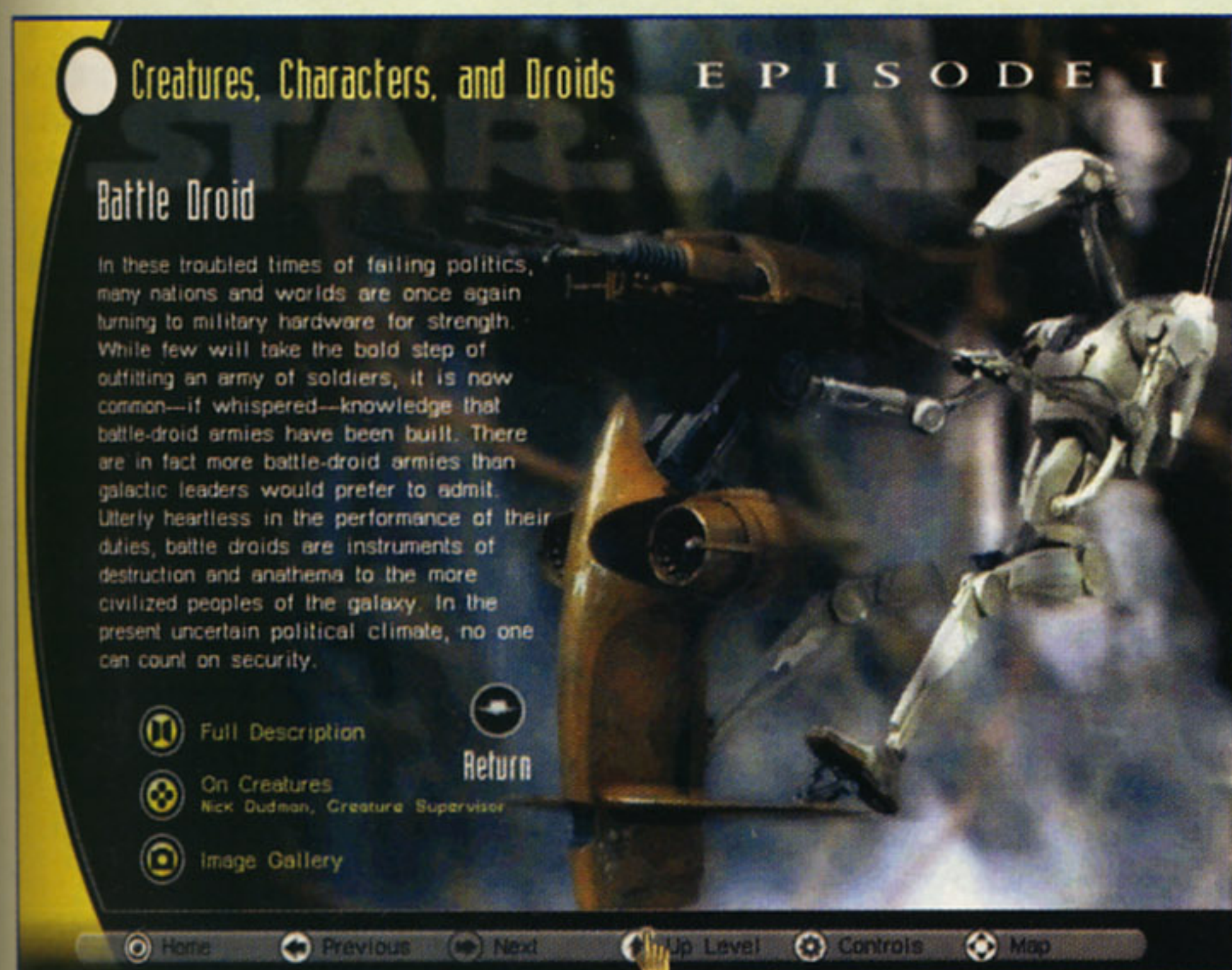
De-a lungul căutărilor tale vei putea explora casa lui Moș Crăciun de la parter și pînă la ultimul etaj, căutînd indicii, timp în care vei asculta o superbă muzică în temă cu sărbătorilor.

Santazia 2 este cadoul ideal pentru sărbători pentru orice pasionat de calculatoare care își dorește intrarea sărbătorilor și a lui Mos Crăciun în lumea sa virtuală.

CD-ul Santazia 2 se poate găsi la firma C&C Computers. Adresă: Str Sf. Vineri 25, București. CD-ul poate fi comandat și la telefon 01 3229080 sau 3201011.



STAR WARS: BEHIND THE MAGIC



Cred că nu am mai fost vreodată așa nerăbdător să văd un CD, ca în cazul în care am primit Star Wars: Behind the Magic. Și nerăbdarea mi-a fost răsplătită pe deplin! Behind the Magic este o enciclopedie Star Wars de o complexitate ce rivalizează cu Star Wars însuși. Conține două CD-uri pe care le-ai

explora cinci săptămîni la rînd, pentru
că într-adevăr ai ce să descoperi.

Există 9 zone una mai interesantă decât cealaltă: **Characters**: informații despre personajele care apar în trilogie **Technology**: tot ce vrei să știi despre arme, roboți, nave etc; **Locations**: planete, orașe, locuri importante pentru desfășurarea scenariului; **Events**:

ce s-a întâmplat de-a lungul timpului, nu numai în intervalul surprins în trilogie; **Scene by scene**: trilogia în cel mai mic detaliu, mai bine decât la cinematograful. **Behind the Scenes**: cum a fost realizat Star Wars? **Expanded Universe**: tot ce este legat de Star Wars în media universală. **Glossary**: fiecare termen legat de Star Wars.

V-am deschis apetitul? Toate acestea sunt servite sub o formă desăvârșită, atât din punct de vedere artistic, cât și din punct de vedere tehnic: fiecare menu, screen sau secțiune are o varietate de imagini și sunete foarte mare, iar modul în care sunt structurate și în care pot fi regasite informațiile face invidioasă orice enciclopedie serioasă.

Și la toate acestea se adaugă niște "highlights" care te lasă mască și te fac să-ți scoți pălăria în fața celor de la LucasArts: Ce ziceți să asistați la o prezentare de modă a prințesei Leia, să testați efectul diferitelor arme pe coaja unui Stormtrooper sau să vizitați Millenium Falcon-ul? Dacă pînă acum credeți că știți multe despre Star Wars, vă puteți testa puterile prin tot felul de întrebări ce se constituie într-

un concurs ce se desfășoară de-a lungul întregii explorări. Oricum la sfârșit o să știi totul despre Star Wars.

Behind the Magic vine ca o mânăușă la întregul fenomen Star Wars și, cel puțin pentru mine, depășește orice așteptare în materie de prezentări multimedia.



PE SCURT 92

Grafica:	84	•	Minim
Sunet:	90	•	
Muzica:	94	•	Procesor: P120
Atractivitate	90	•	Memorie: 16 Mb
		•	Harddisk: 120 Mb
PRO: TV. Dacă		•	Video: DirectX 5.0
găsești ceva pro:		•	CD-Rom: 4X



EUROPEAN AIR WAR

Distribuitor: Microprose **Tip joc:** Sim zbor **Prima impresie:**
Bună **Seamănă cu:** Falcon 3 **Redactor:** Dan Dimitrescu

Este poate cel mai promițator simulator al anului, chiar dacă există și în el unele probleme". Cam așa se încheia avanpremiera jocului European Air War din numărul 10 al revistei noastre. Contrar unei celebre zicale populare, iarna se numără simulatoarele de avioane și iată că a venit timpul să vedem care din speranțele noastre s-au împlinit. Primul lucru care te împe-

sionează la EAW este interfața foarte reușită, care te introduce perfect în atmosfera celui de-al doilea război mondial. Muzica, imaginile folosite și structura acestei interfațe sunt bine gândite astfel încât să nu încurce prea tare jucătorul în drumul său spre carlinga avionului dar să și creeze starea de spirit adecvată. Prima opțiune importantă este alegerea modului de joc : Acțiune instantanee, O singură misiune și Campanie.

Acțiune

Acțiunea instantanee este denumită destul de corect, pentru că în câteva secunde te aflii la comenzile unui avion de luptă, avînd ca unic scop distrugerea cît mai multor inamici care în general se află la o azvîrlitură de baț de tine. Spre deosebire de alte simulatoare, avem de-a face și aici tot cu o misiune destul de rezonabilă, în sensul că nu

ești singur împotriva restului lumii ci ai la dispoziție și un număr oarecare de wingmen-i. Și inamicii sunt organizați logic, chiar dacă se bucură de o superioritate numerică mai mult decît confortabilă.

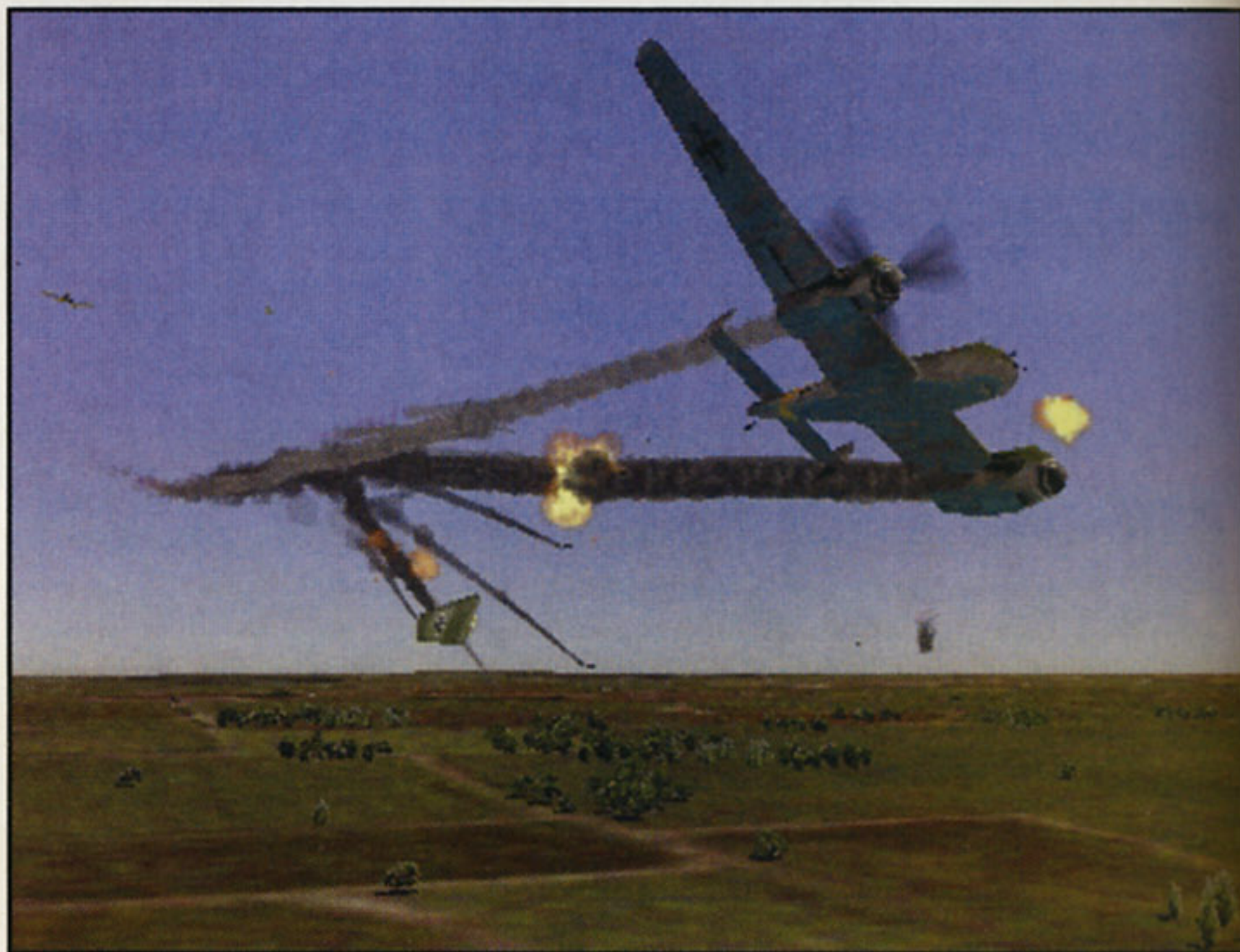
În misiune

Din păcate EAW nu îți oferă un editor de misiuni complex. Poți să alegi toate elementele importante ale misiunii ca avionul tău, anul în care are loc misiunea, numărul și tipul

avioanelor aliate și inamice și evident scopul misiunii după care jocul îți generează un mic scenariu.

Misiunile nu sunt generate chiar la modul cel mai simplist cu putință, existînd mici detalii pe care jucătorul nu le observă imediat. Spre exemplu dacă contactezi controlorul aerian pentru întariri acesta poate să ți le acorde sau nu, depinzînd de situația generală a războiului la acea dată.

Mai trebuie menționat și faptul că poți alege dacă să pornești misi-





unea după metoda la

câțiva pași de locul acțiunii sau la baza de plecare. Oricum, jocul îți permite să folosești atât compresia timpului cât și salturi pînă la următorul waypoint.

Campanie

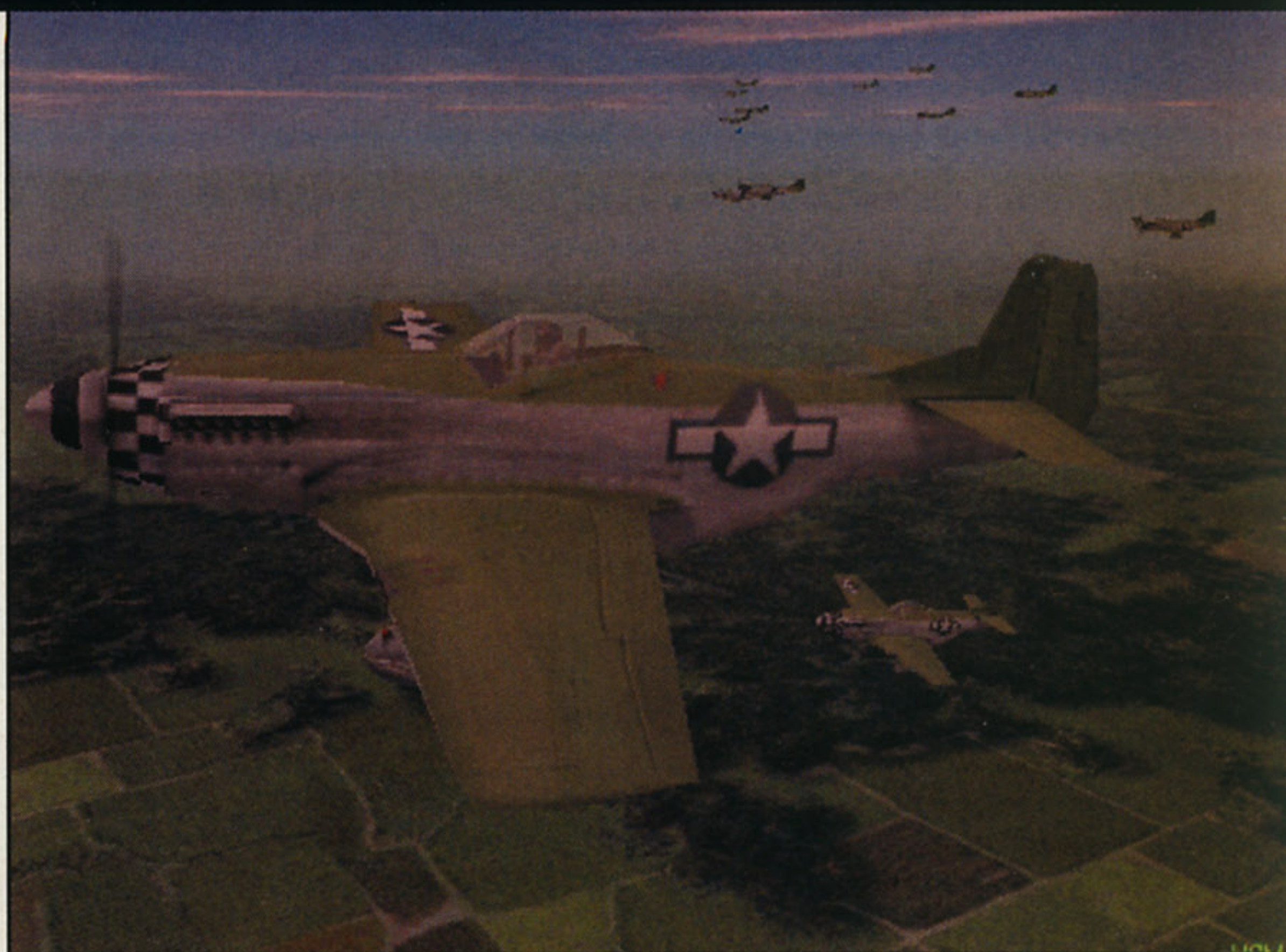
Campaniile sunt elementul de bază în European Air War și punctul său forte în comparație cu celelalte simulatoare ce stau să apară zilele acestea. Asta pentru că nu ai de-a face cu o înșiruire de misiuni prestabilite ci generate dinamic. Microprose a contrazis datele inițiale oferind mai multă varietate decît mă așteptam. Poți participa la trei campanii : 1940 — Bătălia Angliei (RAF/Luftwaffe), 1943 și 1944 (RAF/Luftwaffe/USAAF). Jocul ia datele de început ale campaniei și generează misiunile în funcție de strategiile folosite de combatanți în acea perioadă a războiului. Nu poți schimba finalul războiului ci doar datele la care vor avea loc anumite evenimente importante din timpul războiului și evoluția războiului aerian. Deci chiar dacă vei câștiga bătălia Angliei cu Luftwaffe, în final războiul tot va fi pierdut. La începutul campaniei îți alegi escadrila din care vei face parte și gradul de la care pornești. În funcție de acest grad vei avea mai multă autoritate în timpul misiu-

nilor și între ele. Poziția ta în timpul misiunilor va fi întotdeauna de comandant al unui zbor adică elementul de bază de ierarhizare al formației. Chiar dacă ești cel mai mic în grad din întreaga escadrilă, și ai cea mai puțină experiență de zbor, tot vei fi pus în fruntea unui flight format din cei mai novici piloți. Mi s-ar părea mult mai logică amplasarea în frunte a unui pilot cu experiență, care poate lua decizii tactice mult mai bine, și răspîndirea novicilor în întreaga formație, pentru a putea fi supravegheați mai bine.

Chocks away!

Odată misiunea începută, EAW șochează din nou, în principal datorită dimensiunilor acțiunii. Jocul permite prezența simultană în aer a 256 de avioane și de aceea misiunile în care se depășește cifra de 100 sunt ceva foarte comun. Evident, vorbim despre misiuni în care se escortează sau se atacă formații masive de bombardiere strategice. Aici piloții din escortă nu se pot plînge de plictiseală, pentru că este extraordinar de greu să urmărești evoluția tuturor atacatorilor și adesea îți vei da seama că în timp ce îl vînai pe unul alți patru s-au strecurat la măcelărit bombardiere. Inteligența artificială acționează destul de bine, atacatorii se împart în grupuri de atras escorta și grupuri de lovit bombardierele, se cheamă unul pe altul în ajutor, etc. Comunicarea radio îți permite să apreciezi intensitatea bătăliei la maxim. Piloții nu numai că folosesc obișnuitele țipete (după caz de bucurie sau ajutor) și mesaje de informare, dar participă efectiv "sufletește" la luptă.

Fiecare din cele trei națiuni are propriul ei pachet de voci, în limba ei natală, deci majoritatea lumii nu va înțelege mare lucru din vocile nemților. Din fericire totul este substituit pe ecran.



Există detalii pe care nu le vei observa foarte ușor, dar contează destul de mult. Dacă îți vine chef să mitraliezi ceva, poți să pîndești la altitudine mică și în scurt timp vei găsi un convoi de tancuri sau camioane. Distruge unul și este posibil ca din acesta să iasă soldați care vor fugi cît mai repede din zona periculoasă. Soldații sunt niște simple sprite-uri la o rezoluție proastă, dar din avion se văd perfect, inclusiv atunci cînd rămîn morți. În schimb, am fost surprins că nu am descoperit încă avioane parcate pe aerodromuri, așteptîndu-mă să le mitraliez. Grafica jocului nu mi se pare chiar extraordinară, dar oricum mult peste medie și important, servește jocul aproape perfect.

Controlul

Din acest punct de vedere mi se pare că Microprose sunt una din cele mai profesionale firme de simulatoare, pentru că includ mai multe metode de control și vizualizare a fiecărei informații,

urmînd ca jucătorul să aleagă pe care o va folosi și care i se pare mai realistă.

Sfîrșit

Nu chiar. Trebuie menționat că EAW va fi comparat cu versiunile finale ale Combat Flight Simulator și Jane's WW2 Fighters, acestea fiind concurența sa pînă la Crăciun. Deci, ne vedem în numerele viitoare, dar cei care-l cumpără acum nu pot greși prea mult.

PE SCURT

92

Grafica:	89	•	Mmm
Sunet:	95	•	
Muzica:	90	•	Procesor: P166
Atractivitate	85	•	Memorie: 32 Mb
Dificultate:	90	•	Harddisk: 50 Mb
Multiplayer:	80	•	Video: DirectX6
		•	CD-Rom: 2X

PRO: Nelinear, oferă multe opțiuni și realism pentru toată lumea.

CONTRA: Nu sunt incluse bombardamentele engleze de noapte.

Optim
Procesor: P2=200
Memorie: 64 Mb
Harddisk: 200 Mb
Video: Glide



ACTUA TENNIS

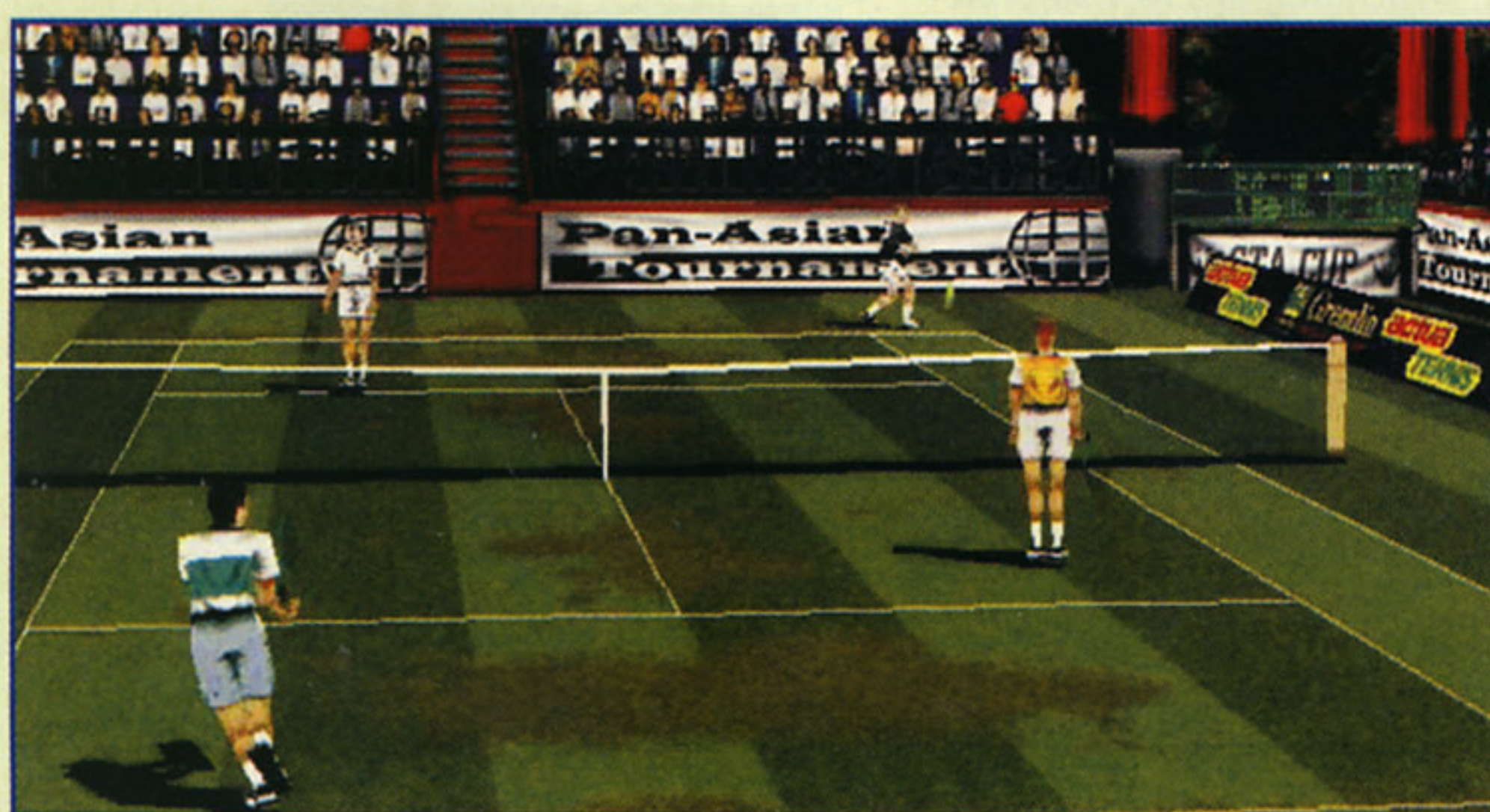
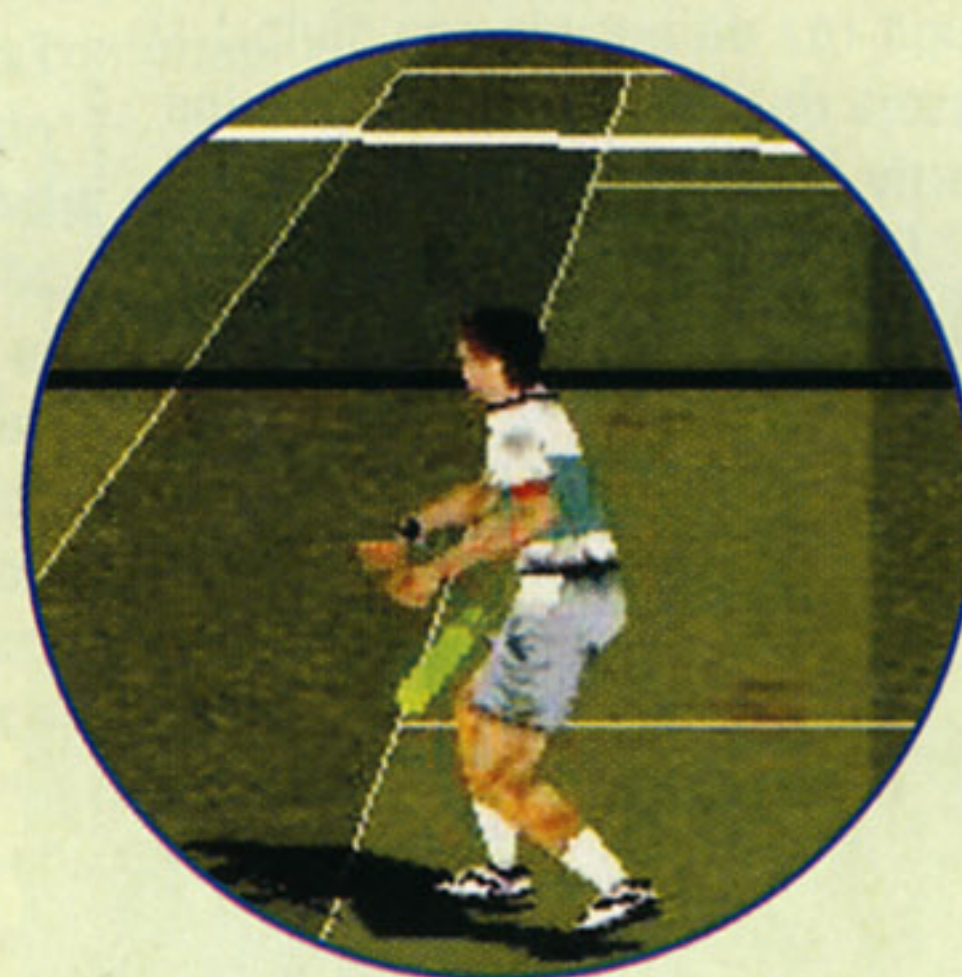
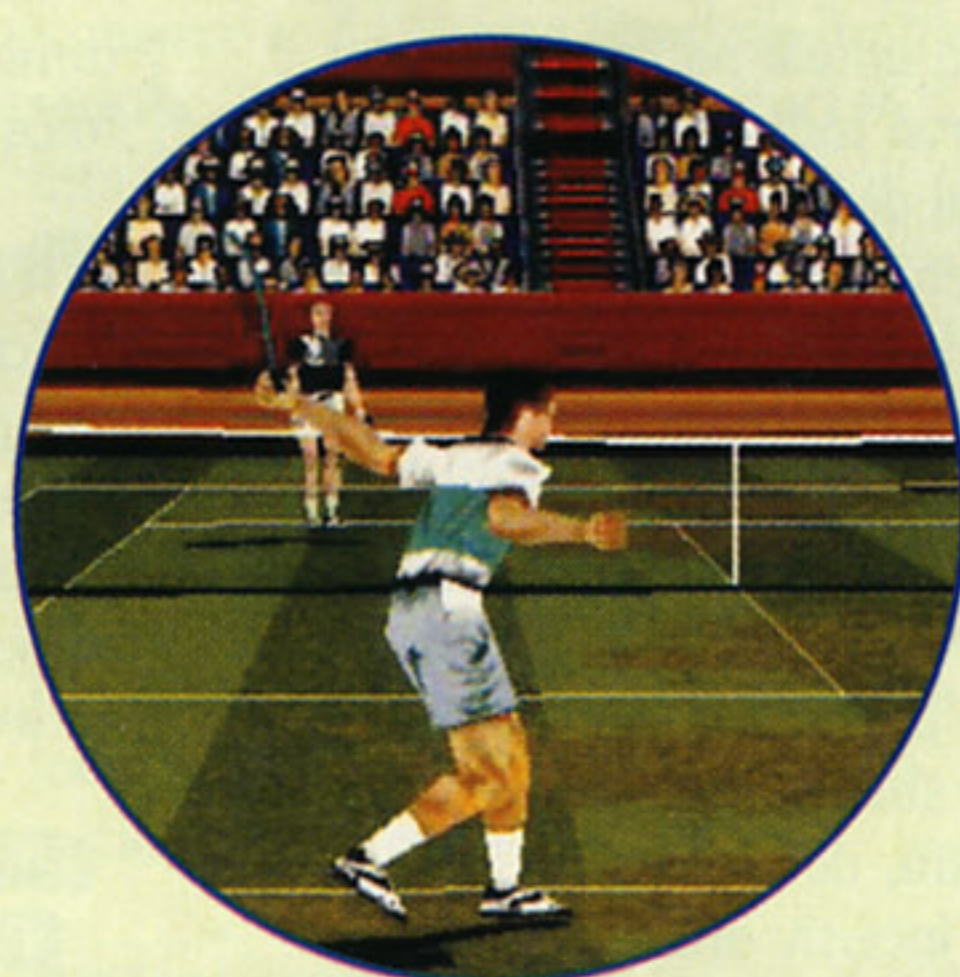
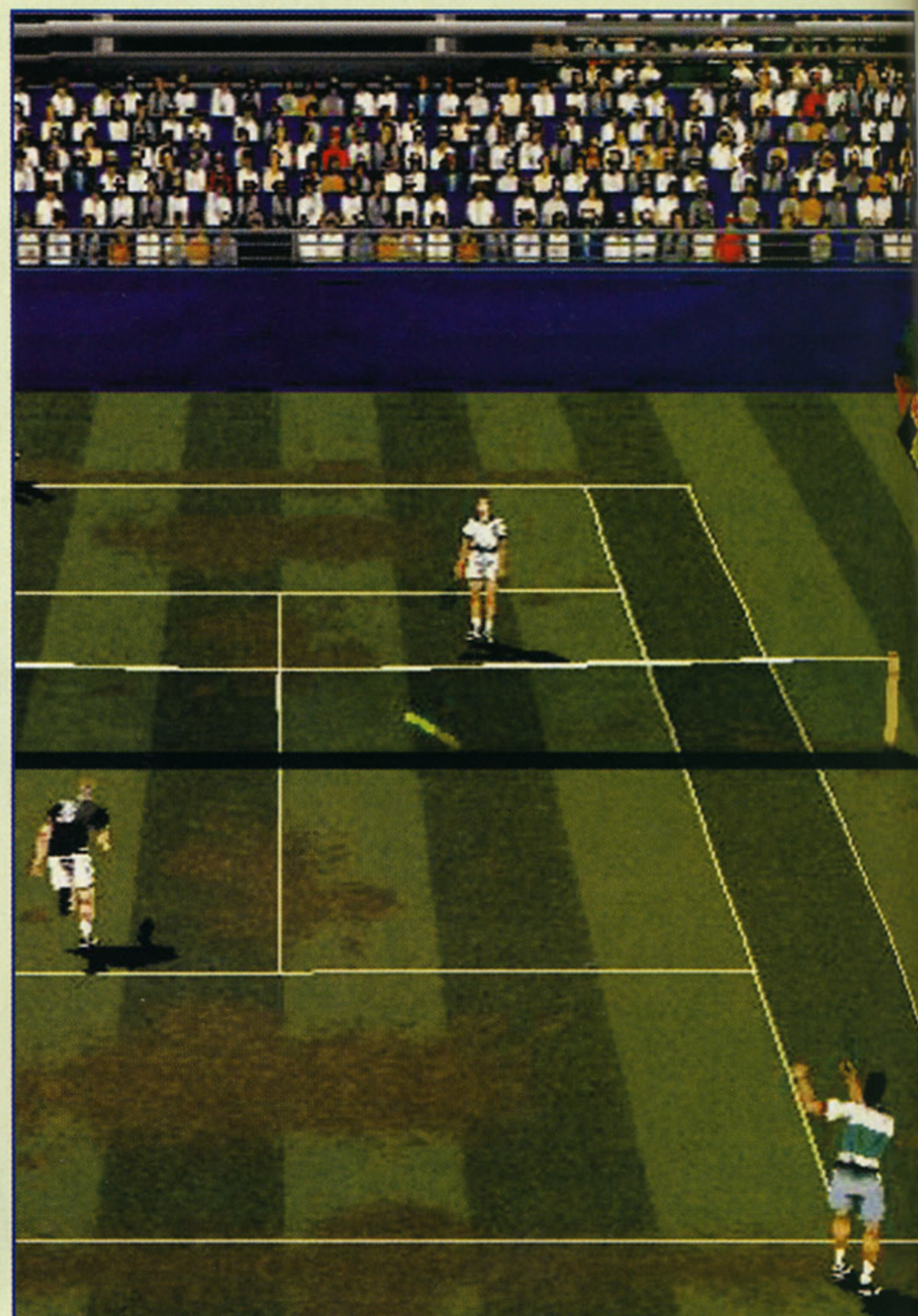
Distribuitor: Gremlin **Tip joc:** Sport - tenis **Prima impresie:** Nu foarte bună **Seamănă cu:** Pete Sampras **Redactor:** Ionut Radu

Plecând de la binecunoscuta zicală populară cu privire la tenis "Soarele și tenisu'..." am fost mai mult decât fericit să încerc noul produs din seria Actua. Asta mai ales cu cât cunoștințele din viața reală despre acest joc sunt mai mult teoretice decât practice mai ales că zgura nu mi se așează pe adidas de mai mult de patru-cinci ori pe an. Hmmm, făcând un mic calcul și nesocotind vârsta fragedă și cea la care voi fi considerat fosilă ajungem la cifra record

de aproximativ 300 de ore de tenis pe viață. Sună acceptabil spre mizerabil, nu? Oricum sfatul meu e să-mi urmați exemplul și să vă bucurați de toate posibilitățile pe care vi le oferă calculatorul chiar acum când sunteți tineri și ar trebui să faceți sport. (pentru a evita certurile cu părinții voștri declar că glumeam).

Întărește sănătatea...

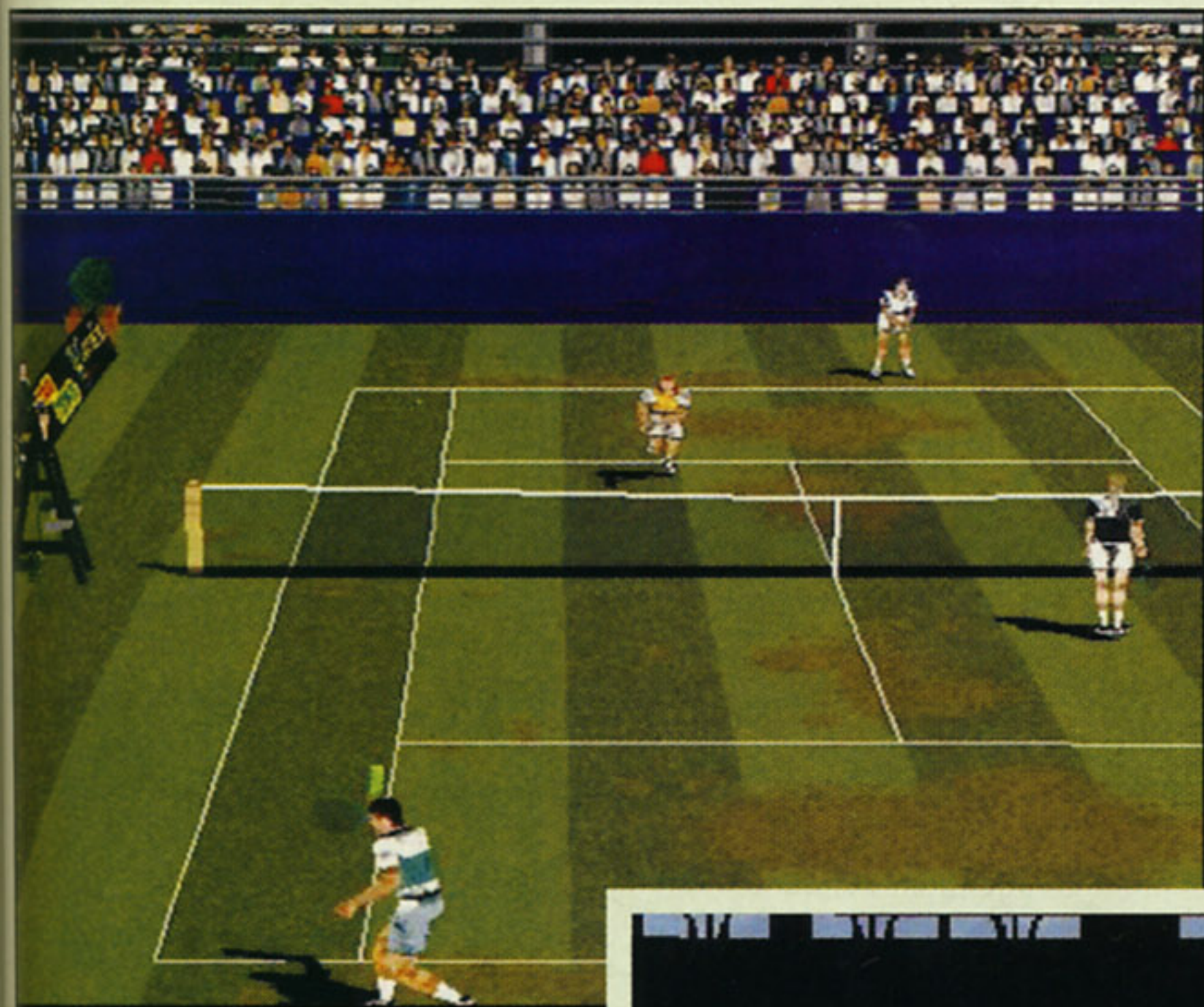
Judecând după ultimele apariții aș spune că jocurile încep să fie din ce în



ce mai complete și că femeile sunt din ce în ce mai frumoase. În această ordine de idei la simulatoarele de tenis se observă tendința spre simplificarea utilizării și spre accentuarea importanței poziționării jucătorului în raport cu mingea. Tendință cât se poate de realistă. În principiu tu poți să-ți propui să lobezi adversarul dar dacă nu "te așezi" cum trebuie la minge (citind un profesor de tenis) efectul poate să varieze de la o returnare ușoară a adversarului până la vătămarea corporală a celor din

jurul tău...de preferință a celor care țin cu cel de dincolo de fileu și de nedorit cea a mamei.

În jocul Pete Sampras Tennis și în majoritatea celor din timpuri mai vechi, mă gândesc acum și la cele din epoca Spectrum alias HC85, aveau o groază de butoane pentru toate tipurile de lovituri întâlnite și născocite vreodată pe terenurile de tenis. Toate aceste lovituri nu își aveau rostul mai ales că existau și unele de genul lovitură puternică de parcă nu ți-ai dori decât să dai cât mai puternic sau



smash. Actua Tennis vine doar cu lobul și lovitură normală ce este folosită și la serviciu traiectoria optimă fiind influențată în mod covârșitor de poziția jucătorului și de direcția pe care vrei să o urmeze mingea.

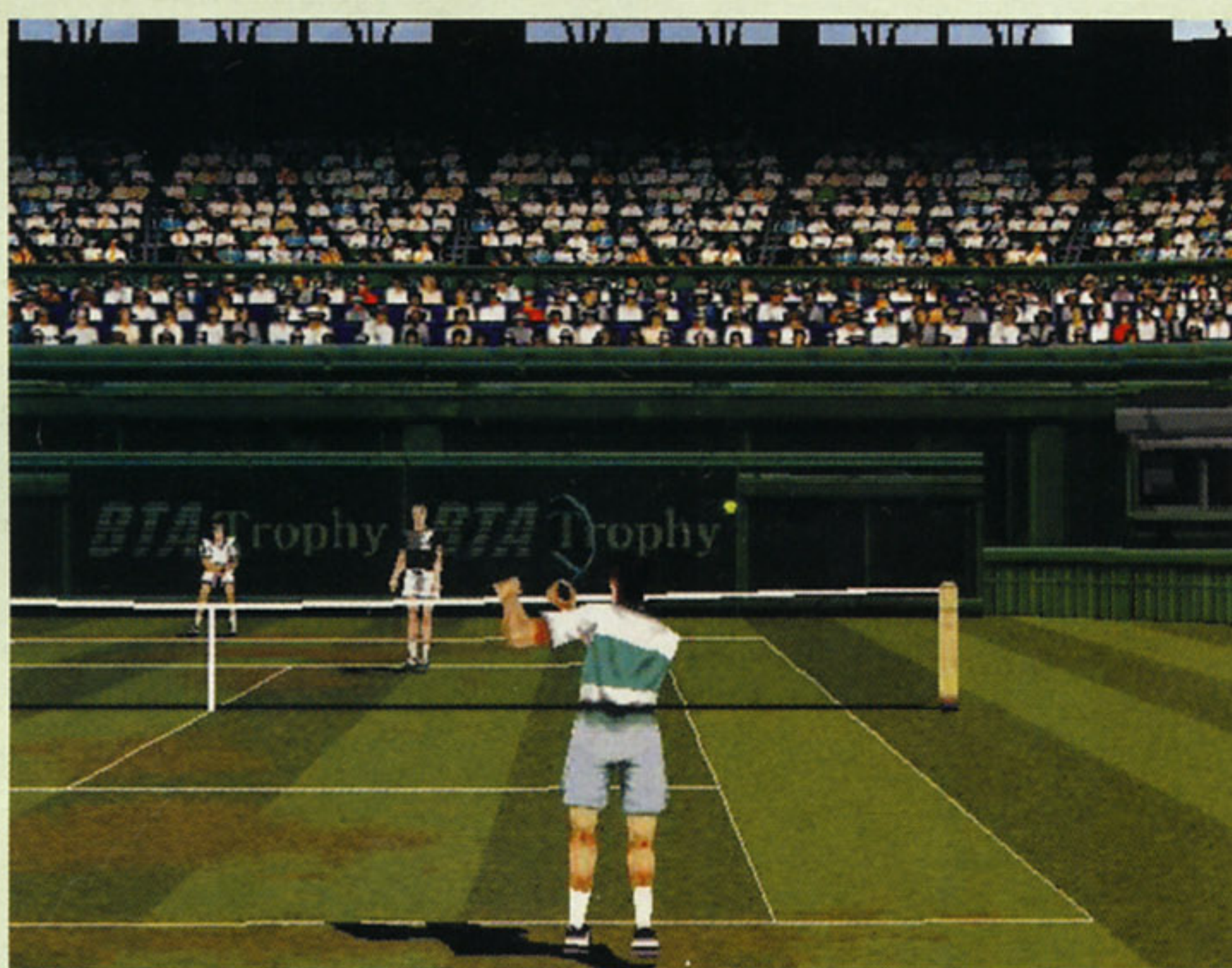
Ceva normal, nu?

Formatul jocului este cât se poate de banal: simplu sau dublu atât sub forma unui campionat cunoscut sub numele de Open, sezoane și banalul Quick game. Tot la capitolul "ce poate jocul?" există 5 moduri de a folosi jocul (camere) dintre care două sunt mai mult de efecte speciale.

Nu știu câte jocuri din seria Actua ați avut ocazia să jucați dar din cele pe care le-am văzut eu toate aveau aceeași interfață. Explicația nu o pot găsi pentru că nu poate fi vorba de tradiție mai ales că nu este nici cel mai fericit mod de a așeza meniurile din câte s-au înfălișat.

Parcă se mișcă ceva acolo

De multe ori mișcarea face minuni. Așa ceva întâlnim și la Actua Tennis unde natura lea mișcărilor atinge cota maximă de până acum. În timp real umbra sportivului este la



fel de bine realizată și nu o prindeți în contra timp chiar dacă veți încerca de mai multe ori decât ați făcut-o când erați copii în parc.

Tribunele sunt bine desenate chiar dacă avem în continuare, pentru cine știe cât timp, de-a face cu oameni formați dintr-o adunătură de puncte, dar trebuie să recunosc că e pentru prima oară când nu mi-au atras atenția în sens negativ și a trebuit să mă opresc din meci pentru a sesiza acest amanunt. Ceva a scăpat și strică cu mult jocul. De multe ori nu vei reuși să atingi mingea dar din



reflex vei acționa lovitura. Chiar dacă este vorba de un salt până la minge sau un simplu rever între minge și rachetă va exista un spațiu semnificativ dar nu va avea nici un efect pentru că lovitura se va executa. Bug sau nu e de bine!

Din păcate nu Ilie Nastase a fost model la simularea mișcărilor dar paleta loviturilor este acoperită de cele mai uzuale lovituri inclusiv smash pe spate neglijându-se din păcate lovitura printre picioare a la Agassi.

Se aud multe...

Tenisul e un joc liniștit. Nu poți urmări acest joc ca fotbalul la care dacă nu înjuri și nu scandezi măcar odată numele echipei favorite ai trăit degeaba, de aceea sunetul este foarte important. Acel banal sunet produs de minge la impactul cu racheta sau cu pământul sporește farmecul. Acest sunet trebuie să fie cât mai realist, iar ecoul să țină cont și de sala sau terenul pe care se joacă. Rezultatul este foarte bun la Actua Tennis.

Nu că ar avea vreun efect major comentarii sunt așa de buni încât nu veți pierde nimic dacă le tăiați piuitul. Adevărul e că dacă ar fi Cristian Topescu la microfon și v-ar spune: "Vai ce lovitură bună!" m-aș umple de admirație față de



eul meu și așa da la maxim tăindu-le țipetele de uimire spectatorilor care oricum nu prea înțeleg care e o minge frumoasă și care e banală.

Parcă-i întărește pe ceilalți mai mult...

Primul pas pe care trebuie să-l faci un om rațional când începe un joc e să treacă și pe la meniul de setare a dificultății. La Actua Tennis acesta e mai mult o poruncă ce v-o dau decât o sugestie. Aceștia sunt nebuni. Nu le crește creierul dar au o precizie de te scot din sărite. Loviturile devin mult prea rapide iar tușa este specialitatea lor. Traseul e ceva în genul: simplu femeii ușor, simplu bărbații ușor și cam atât...

E doar 4 dimineața...

E doar 4 dimineața și eu tot încerc să-l bat pe Sampras. Nu mi-o luați în nume de rău dar asta e și "meseria" mea pe care o fac așa de prost: să mă joc până observ toate punctele slabe și bune ale jocului. Cert e că pe voi nu o să vă prindă această oră decât datorită jucabilității ridicate a jocului. Multyplayerul este la fel de bun ca la orice simulator de tenis în rețea dar cred că o să mai aștept până o să văd așa ceva în România, exceptându-mă pe mine care am reușit să-mi pălesc un prieten și să joc Golf în rețea. A fost foarte palpitant și pe muchie de cuțit.

PE SCURT

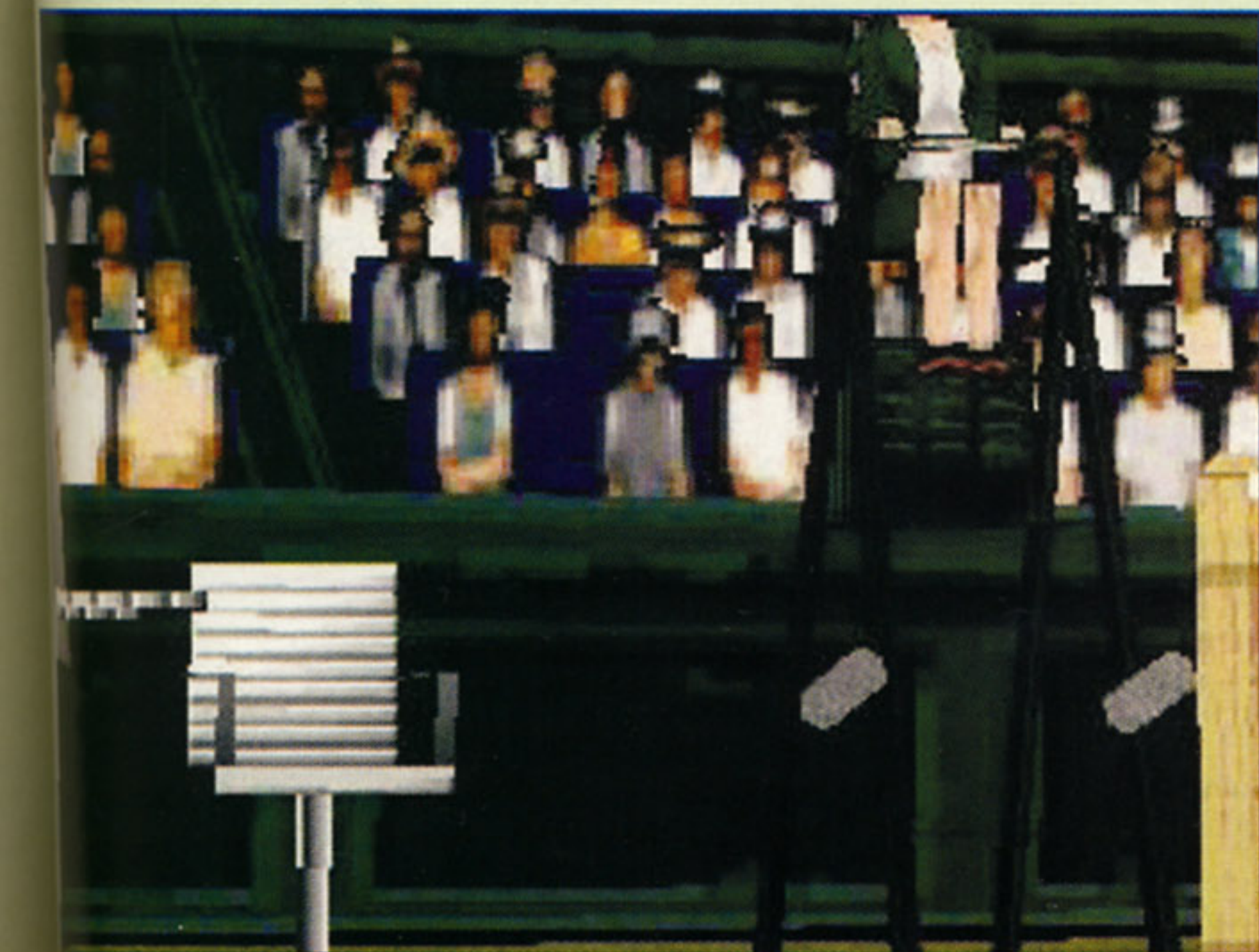
88

Grafică:	92	•	Minim
Sunet:	89	•	Procesor: P133
Muzică:	78	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	88	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	90	•	Video: DirectX 5.0
Multyplayer:	79	•	CD-Rom: 4X

PRO: grafică foarte bine realizată și ușurință în utilizare

CONTRA: Interfață învechită și mă mai gîndesc

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: DirectX 5



3D SHOOTER REALIST?

Poate că titlul acestui articol nu prea pare pompos, dar cred că este perfect justificat de evoluția recentă a unuia dintre cele mai populare genuri de jocuri pe calculator: 3D shooter-ul. În ultima vreme am asistat la apariția unui nou tip de joc derivat din acesta, și anume 3D shooter-ul realist.

Pentru mulți dintre noi este normal ca acest gen să-și facă într-un final apariția, pentru că trupele speciale ale diferitelor țări (ele făcând subiectul acestor jocuri) și operațiunile militare secrete ne fascinează. Totuși nu trebuie să uităm că anumite accente de realism au apărut și prin 3D shooter-ele convenționale, cele mai noi exemple fiind Sin și Half Life.

Ca orice nou gen, evoluția sa nu este ușoară. Cel mai mult este îngreunată probabil de limitele puterii de calcul ale unui calculator mediu, pentru că simularea realității aduce cerințe foarte mari în acest domeniu. Datorită unor compromisuri comune făcute de realizatorii acestor prime jocuri, s-au ridicat anumite critici destul de vehemente care vor trebui luate în considerare pentru viitoarele producții.

Cele mai importante puncte ar fi - **interactivitatea mediului înconjurător**. În viața de zi cu zi este acceptat faptul că gloanțele pot penetra și distruge diferite obiecte, evident în funcție de situație. Mai mult, anumite arme dintre cele prezente în jocuri pot trage prin ziduri și uși, crescând astfel cu mult opțiunile pe care le are jucătorul în abordarea inamicului. În plus ar fi necesar ca jucătorul să poată folosi mediul înconjurător interacționând cu diferitele obiecte prezente, nu numai cu ușile și eventual scările.

- **spațiul deschis**. Limitările impuse de engine-urile grafice au făcut ca până acum jucătorul să nu aibă câmp vizual și de tragere nici măcar cât un sfert din bătaia armei pe care o folosea. Astfel apărea o mare problemă: de ce să cari ditamai pușca de asalt, când pentru lupte purtate din cameră în cameră un pistol mitralieră este la fel de bun? Din păcate engine-urile grafice curente bazate pe poligoane nu sunt capabile să afișeze asemenea suprafețe deschise păstrând detaliul odată cu distanța. Din această cauză în majoritatea jocurilor vom întâlni diferite artificii cum ar fi ceața care limitează câmpul vizual.

- **libertatea de mișcare**. Mișcările unui om nu sunt limitate la mersul în poziție normală și a sta ghemuit. Rostogoliri pe sol, sărituri care să te pună la adăpost în situații critice, toate ar trebui incluse pe viitor în lista de comenzi.

- **inteligenta artificială**. Inamicul trebuie să-și impună jucătorului folosirea unor tactici reale, fiind evident foarte important modul în care acționează el însuși. Capacitatea de luptă a soldaților conduși de calculator este o altă problemă. În general întâlnim în multe jocuri două situații penibile generate de bug-uri: a) inamicul (sau camaradul tău) trage cu o precizie supraomenească, uneori de la distanțe măricele și executând ochirea într-un timp record; b) el stă la doi pași de țință și consumă încărcător după încărcător, fără a nimeri ceva. Iată și o scurtă trecere în revistă a celor mai importante realizări ale genului, prezente sau viitoare. Să vedem pe scurt câteva exemple.

Dan Dimitrescu

SPEC OPS-RTB



Deschizătorul de drum, dacă lăsăm la o parte încercările din antichitate (un foarte reușit exemplu fiind SEAL Team de la EA). Axat mai mult pe acțiune și cu multe probleme la început, Spec Ops a fost patch-uit până peste poate. Astfel au fost implementate și corectate multe lucruri noi, la cererea fanilor. Cea mai nouă versiune vine odată cu add-on-ul Ranger Team Bravo și aduce și capacități multi-player.

Spec Ops suferă și el de sindromul "nu văd mai mult de doi pași în față" dar realizatorii au ales misiunile destul de subtile (noapte, teren accidentat, pădure) astfel încât să nu se simtă prea tare. Să nu uităm că Spec Ops 2: Green Berets este și el pe drum.

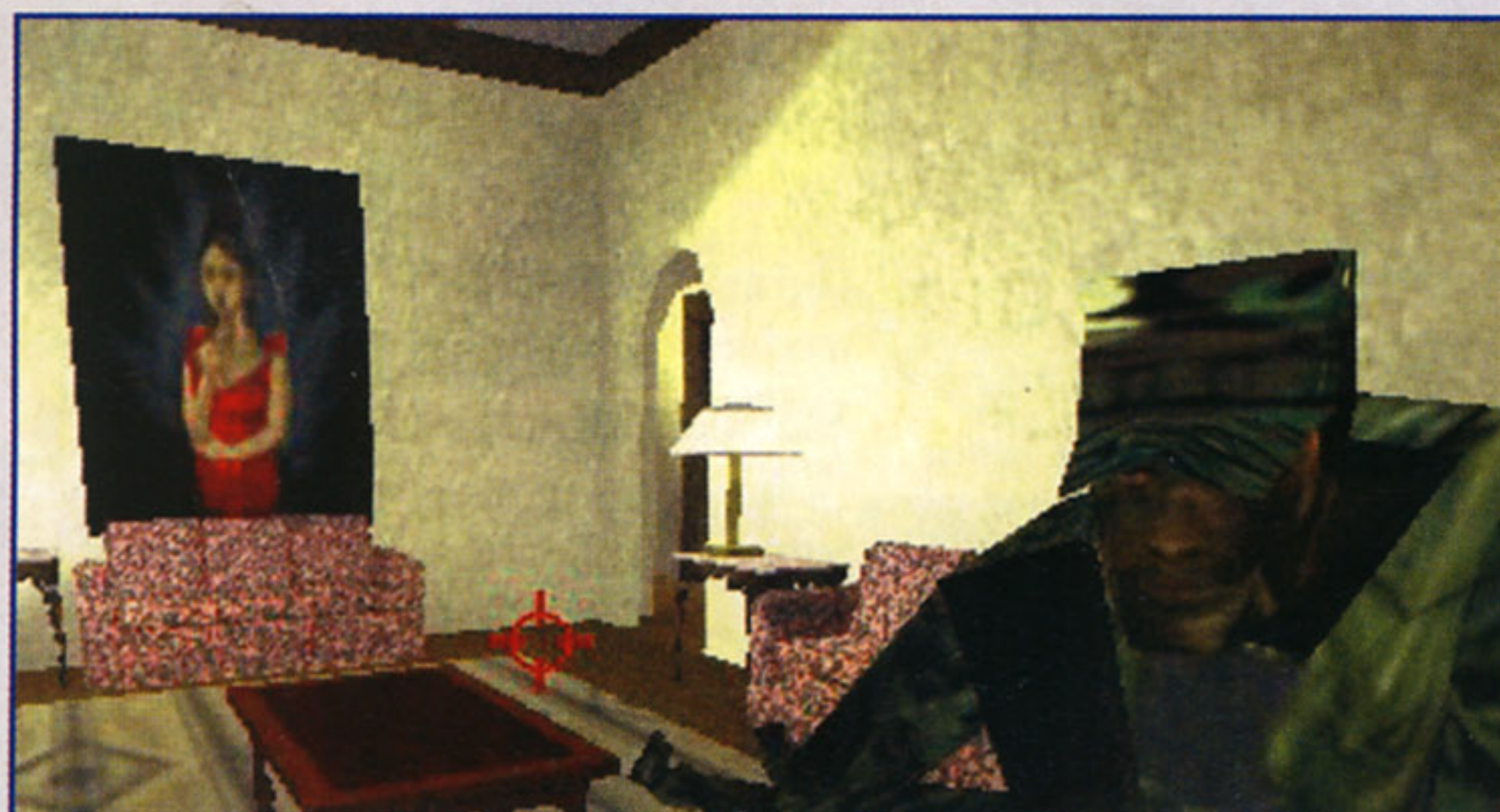


RAINBOW SIX

Acest joc realizat de Tom Clancy este de departe cel mai realist existent pe piață la ora actuală, chiar dacă la capitolul libertate de mișcare stă foarte prost. În același timp însă el este și cel mai puțin apreciat de către gameri obișnuiți, jocul necesitând o doză foarte mare de răbdare și o abordare deosebită. Nu mulți apreciază să stea un sfert de oră în fața unor planuri de atac pentru ca apoi acel atac să dureze mai puțin de cinci minute. Foarte frustrant este și faptul că odată ce ai început misiunea, nu mai poți schimba planul de atac decât preluând personal comanda grupei de soldați în chestiune. Al-ului aliat nu se descurcă prea grozav de unul singur și dacă ceva nu merge bine, atunci cu

siguranță va degenera într-un dezastru total.

Rainbow Six suferă din păcate de o grămadă de probleme legate de Al-ul personajelor aflate atât într-o tabără cât și în cealaltă. De asemenea engine-ul grafic este destul de limitat la capitolul spații largi, dar din fericire cele mai multe lupte se dau în clădiri. Acest lucru se vede când activezi luneta de la armă și astfel depășești "limita ceții". În sesiunile multiplayer această limitare poate fi foarte supărătoare atunci când cineva te pîndeste de la distanță în timp ce tu te afli în mișcare (deci nu folosești luneta). În mod normal ar trebui să vezi măcar un punct agîrindu-se în depărtare, dar în loc de asta ți se prezintă un veritabil griș cu lapte.

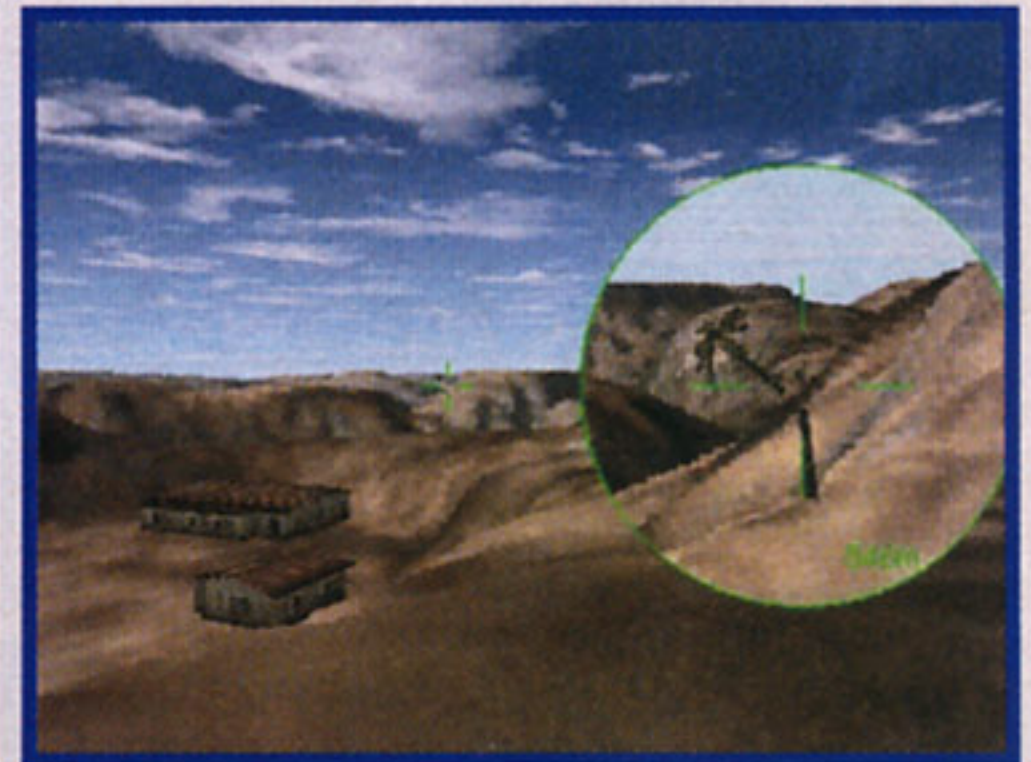
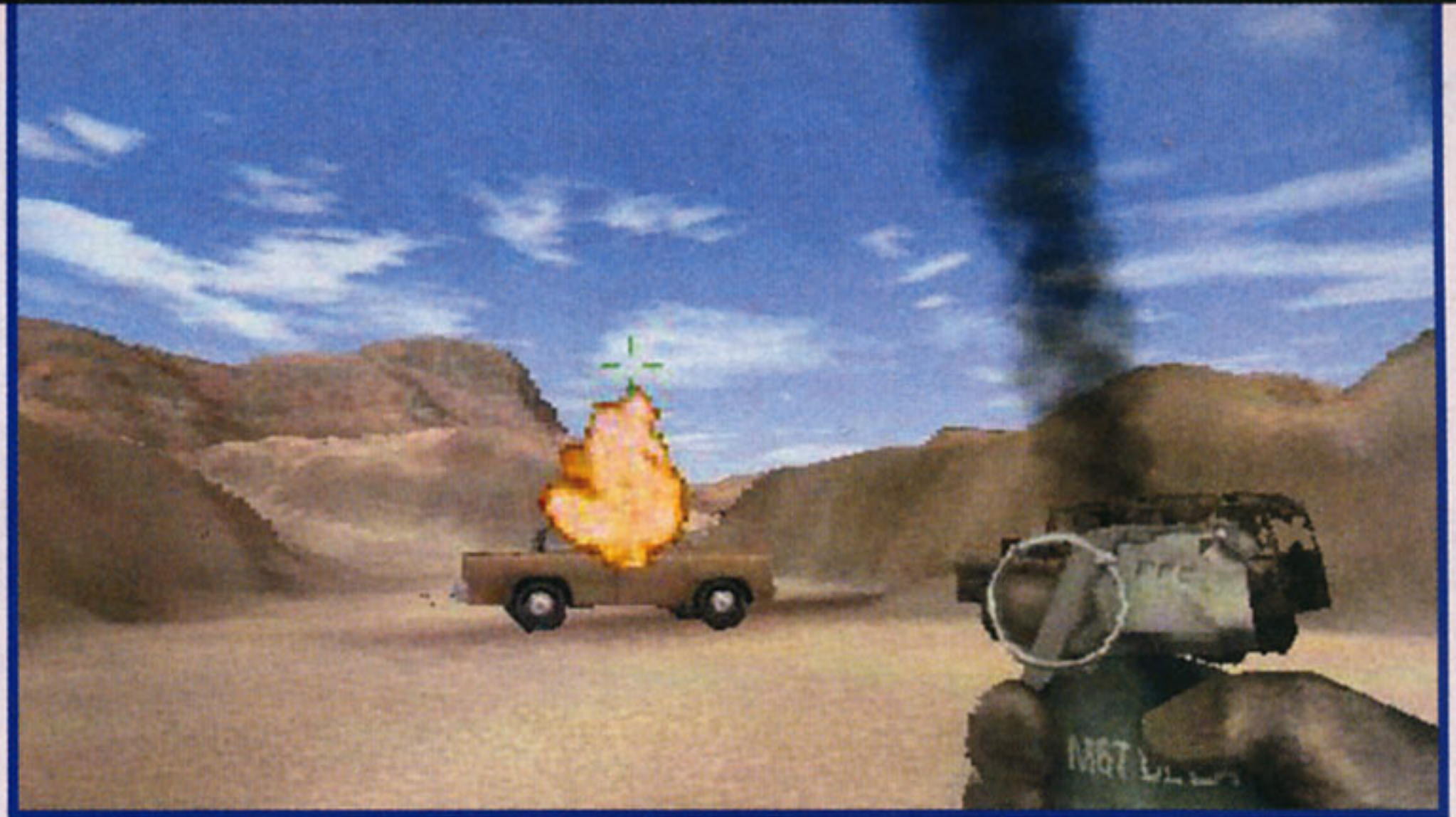


DELTA FORCE



Deși nu am văzut încă versiunea finală a jocului, trebuie să spun că multe din cele promise inițial legate de realism au rămas simple vorbe. Jocul este un 3D shooter militar destul de asemănător cu Spec Ops, dar care are ca atu engine-ul grafic bazat pe voxeli. Acesta, deși are niște cerințe destul de mari, permite recrearea spațiilor larg deschise fără a scădea detaliul și oferă o vizibilitate excelentă jucătorului. Aceasta dă o savoare specială jocurilor de multiplayer, unde fiecare jucător știe și trebuie să profite cu adevărat de acoperirea oferită de teren.

Misiunile de single-player sunt cam nerealistice ca raport de forțe. De altfel realismul jocului mai suferă și pentru faptul că precizia tirului nu este de loc afectată de mișcare.



NAVY SEALS

Programat pentru primăvara lui 2000, NS va fi realizat de cei de la Yosemite (seria SWAT) și Richard Marcinko, un fost membru al trupelor SEAL și autor al unei serii de cărți pe acest subiect.



Evident, majoritatea detaliilor sunt încă secrete sau nesigure, dar s-a anunțat că se va folosi engine-ul grafic din Unreal. Dintre puținele alte lucruri scăpate la suprafață mi se pare important să amintesc că jucătorul va putea alege chiar și modul de inserție al echipei sale la locul faptei.



HIDDEN AND DANGEROUS

Un alt proiect est european, de data asta din Cehia, H&D a fost păstrat destul de secret pînă de curînd, existînd chiar o interdicție în a se publica (exceptînd Internet-ul) imagini din el. Jucătorul este la comanda unui grup de patru soldați

de elită britanici însărcinați cu diverse treburi importante în al doilea război mondial. Ca și Rainbow Six, H&D permite organizarea unor planuri de acțiune, aici fiind însă vorba de un limbaj de script-uri accesibil însă și în timpul misiunilor.



PRIVATE WARS

Un foarte promițător proiect din Estul Europei, cu un engine grafic și fizic de invidiat, Private Wars poate fi jocul așteptat de noi toți.

Private Wars promite să realizeze niște peisaje comparabile cu cele din Delta Force, folosind însă grafică bazată pe poligoane și deci accelerarea 3D. Pentru mai multe detalii consultați numărul 11 al revistei noastre.



MEGATEST

Tip articol: Provideri Internet
Redactor: Ionuț Radu

Thx... Mulțumesc pentru ce? Mulțumesc că în sfârșit pot scrie și eu un articol despre Internet. Pentru mine e ca și cum ai scrie un articol despre mîncare sau prietenie. Internetul, dragi prieteni, a devenit a doua viață. Chiar dacă vrem sau nu netu' ne-a intrat în sînge. E-mail, www, telnet, ftp, mirc sau pur și simplu chat iată doar cîteva dintre uneltele pe care le avem la dispoziție ca să intrăm în conversație cu alții, să facem cumpărături, să învățăm și mai tragic să furăm. Privind la rece toate astea am putea spune că Internetul nu este altceva decît o a doua lume pe care trăim. Putem să ne cîștigăm pîinea, putem să ne distrăm sau să stăm la o mică discuție, putem să trimitem flori și toate acestea din fața tastaturii.

Un pas spre perfecțiune

Un pas spre perfecțiune pentru că în acest spațiu virtual bariera vîrstei se ridică. Fie că ai 56 sau 13 ani ești binevenit oriunde doar să te ascunzi în spatele unui nick-name cît mai ciudat sau cît mai reprezentativ.

Cu toate astea acesta este doar un mic pas spre perfecțiunea la care năzuim cu toți. De ce spun asta? Există și pe liniile noastre de telefon sau prin sateliți o groază de hoți cibernetici. Prima bancă virtuală din lume a fost închisă la nici o lună după inaugurare. România este ban-ată de la majoritatea magazinelor virtuale din lumea asta, iar



PROVIDER INTERNET: KAPPA



A. IMPRESIA ARTISTICĂ

Raspuns la e-mail:

promtitudine 5' 20"
utilitate Medie
amabilitate Bună

Cont de test

Nu

La telefon: amabilitate

Da

Instalarea

Costă

Asistenta tehnică

Da

Dacă nu reușești singur

Costă

Viteza modem

33.600

Soft de conectare

Dial-net

Usurinta in configurare

Bună

Cont e-mail gratis

Da

Pagina web gratis

Nu

B. IMPRESIA TEHNICĂ

Despre conectare in medie:

Cum prinzi linie? - Ușor
Se blochează transferul? - Da
Deconectări? - Nu

Timp de accesare la:

Yahoo 3 sec
Hotmail 3 sec
Avault 19 sec.
Battle.net 13 sec
MPlayer 36 sec.

Lag la:

Starcraft - Prost
Half life - Mediu

Download de la:

www.Avault.com - 3 k/s
www.OGR.com - 2 k/s

Preturi - medii

SCOR FINAL:

8

PROVIDER INTERNET: ROKNET



A. IMPRESIA ARTISTICĂ

Raspuns la e-mail:

promtitudine 4'
utilitate Bună
amabilitate Bună

Cont de test

Nu

La telefon: amabilitate

Da

Instalarea

Costă

Asistenta tehnică

Da

Dacă nu reușești singur

Costă

Viteza modem

33.600

Soft de conectare

Dial-net

Usurinta in configurare

Bună

Cont e-mail gratis

Da

Pagina web gratis

Nu

B. IMPRESIA TEHNICĂ

Despre conectare in medie:

Cum prinzi linie? - Ușor
Se blochează transferul? - Nu
Deconectări? - Nu

Timp de accesare la:

Yahoo 13 sec
Hotmail 18 sec
Avault 45 sec.
Battle.net 33 sec
MPlayer 40 sec.

Lag la:

Starcraft - Prost
Half life - Mediu

Download de la:

www.Avault.com - 3 k/s
www.OGR.com - 3.42 k/s

Preturi - medii

SCOR FINAL:

8

PROVIDERI INTERNET

PROVIDER INTERNET: PCNET



A. IMPRESIA ARTISTICĂ

Raspuns la e-mail:

promtitudine	3' 22"
utilitate	Bună
amabilitate	Medie

Cont de test

Nu

La telefon: amabilitate

Da

Instalarea

Gratuit

Asistenta tehnica

Da

Daca nu reusesti singur

Costă

Viteza modem

33.600

Soft de conectare

Dial-net

Usurinta in configurare

Bună

Cont e-mail gratis

Da

Pagina web gratis

Nu

B. IMPRESIA TEHNICĂ

Despre conectare in medie:

Cum prinzi linie?	- Mediu
Se blochează transferul?	- Da
Deconectări?	- Nu

Timp de accesare la:

Yahoo	6 sec
Hotmail	3 sec
Avault	25 sec.
Battle.net	6 sec
MPlayer	24 sec.

Lag la:

Starcraft	- Prost
Half life	- Mediu

Download de la:

www.Avault.com	- 5 k/s
www.OGR.com	- 3.7 k/s

Preturi - medii

SCOR FINAL: 75

PROVIDER INTERNET: LOGIC-NET



A. IMPRESIA ARTISTICĂ

Raspuns la e-mail:

promtitudine	4'
utilitate	Bună
amabilitate	Bună

Cont de test

Nu

La telefon: amabilitate

Da

Instalarea

Costă

Asistenta tehnica

Costă

Daca nu reusesti singur

Costă

Viteza modem

33.600

Soft de conectare

Dial-net

Usurinta in configurare

Bună

Cont e-mail gratis

Da

Pagina web gratis

Nu

B. IMPRESIA TEHNICĂ

Despre conectare in medie:

Cum prinzi linie?	- Ușor
Se blochează transferul?	- Nu
Deconectări?	- Nu

Timp de accesare la:

Yahoo	13 secunde
Hotmail	17 secunde
Avault	68 secunde
Battle.net	50 secunde
MPlayer	58 secunde

Lag la:

Starcraft	- Prost
Half life	- Prost

Download de la:

www.Avault.com	- 2 k/s
www.OGR.com	- 2 k/s

Preturi - medii

SCOR FINAL: 65

pe ele, iar cine deține CC noi este cel mai bun. Fie că acest credit card are sau nu o limită cumpărăturilor de după o zi de muncă se pot ridica la peste 5000\$. Mai există și hackeri pe care eu i-aș numi cu creier. Aceștia se dedică internetului și în special rețelelor de calculatoare devenind celebri și peste hotare. Într-un manual de hackeri primul capitol era dedicat eticii unui hacker adevărat. Acolo scria că trebuie să acționezi doar pentru a sustrage informații și nu pentru distrugerea rețelei. În România acești "adevărați" ai meseriei există într-un număr mic și în general nu se bat cu pumnul în piept. Găsirea lor este foarte dificilă și deocamdată nu am sesizat o organizare a acestora în vreun fel. Ultima Hackuire de pe teritoriul țării a fost, după știrile mele, modificarea pagini web a guvernului prin înlocuirea pozei președintelui de atunci cu cea actualului. Surprinzător corectarea s-a făcut după mult timp.

Să trecem și la fapte bune

Cel mai folosit mod de a intra în conversație cu alți români din țară sau diasporă este MIRC (Microsoft Internet Real Chat) și în special pe server-ul Undetnet. În general cei care frecventează acest loc, în special canalul #romania, sunt cam aceiași, iar accesul la o discuție serioasă se face greu. Tactica e să-ți alegi singur un partener de discuție și să intri în discuție cu el. Din păcate chiar dacă este cel mai mare chat românesc gașca a prins contur și să în tri în grațiile lor îți ia timp. Oricât de mult ți-ai dori să ajungi operator pe acest canal, chiar dacă intențiile tale sunt bune și pacifiste, ți-e practic imposibil.

Tocmai din această cauză au apărut și alte canale unde distracția este mai mare tocmai datorită numărului redus de utilizatori: #pantelimon, #kontakt, #nightshift, etc.

Există și așa numitele chaturi de web dar acestea își pierd popularitatea încetul cu încetul în fața Mircului și a celor de tip Java (de ex. www.pcgaming.ro) datorită greutății cu care răspund la comenzi.

Alte servicii

Nu pe ultimul loc trebuie menționată aici și posibilitatea accesării unei liste de mail sau a serviciilor de news. La ora actuală la acest capitol România stă cam prost, numărul firmelor și persoanelor care se ocupă de așa ceva fiind insuficient, iar topicurile sunt mai mult de natură comercială. Astfel pe singurul mail-list românesc despre jocuri se duce o campanie puternică de comercializare a CD-urilor cu jocuri pirat. Încercând să se întrecă în oferte cei ce fac această afacere ilegală îi pacălesc pe gameri mai creduli oferindu-le CD-uri cu Diablo 2, Age of Empire 2 sau Brood War pe sume cuprinse între 70 și 100 de mii de lei. Bineînțeles că după ce se face tranzacția vânzătorul se face dispărut lăsându-l pe beneficiar înșelat.

Părerea mea e că pe o astfel de listă de discuții ar trebui să se vorbească despre ce urmează să apară și alte subiecte legate de topic. Oricum vina o poartă și cei care găzduiesc acest serviciu pentru că permit așa ceva.



PROVIDER INTERNET: EUNET



A. IMPRESIA ARTISTICĂ

Raspuns la e-mail:

promtitudine	1"
utilitate	Proastă
amabilitate	Bună

Cont de test

Nu

La telefon: amabilitate

Da

Instalarea

Costă

Asistenta tehnica

Da

Daca nu reusesti singur

Costă

Viteza modem

33.600

Soft de conectare

Dial-net

Usurinta in configurare

Bună

Cont e-mail gratis

Da

Pagina web gratis

Nu

B. IMPRESIA TEHNICĂ

Despre conectare in medie:

Cum prinzi linie?	- Ușor
Se blochează transferul?	- Nu
Deconectări?	- Nu

Timp de accesare la:

Yahoo	9 sec
Hotmail	4 sec
Avault	29 sec.
Battle.net	23 sec
MPlayer	27 sec.

Lag la:

Starcraft	- Bun
Half life	- Bun

Download de la:

www.Avault.com	- 3.7 k/s
www.OGR.com	- 4.4 k/s

Preturi - Mari

SCOR FINAL:

9

PROVIDER INTERNET: SOFTNET



A. IMPRESIA ARTISTICĂ

Raspuns la e-mail:

promtitudine	Never
utilitate	-
amabilitate	-

Cont de test

Da

La telefon: amabilitate

Da

Instalarea

Gratuit

Asistenta tehnica

Gratuit

Daca nu reusesti singur

Costă

Viteza modem

33.600

Soft de conectare

Dial-net

Usurinta in configurare

Bună

Cont e-mail gratis

Da

Pagina web gratis

Nu

B. IMPRESIA TEHNICĂ

Despre conectare in medie:

Cum prinzi linie?	- Greu
Se blochează transferul?	- Da
Deconectări?	- Da

Timp de accesare la:

Yahoo	9 secunde
Hotmail	16 secunde
Avault	36 secunde
Battle.net	25 secunde
MPlayer	31 secunde

Lag la:

Starcraft	- Prost
Half life	- Mediu

Download de la:

www.Avault.com	- 3.8 k/s
www.OGR.com	- 2.8 k/s

Preturi - Mici

SCOR FINAL:

7

Și acum despre ce vedeți p-aici

Datorită necesității accesului Internet pe care fiecare utilizator îl resimte din ce în ce mai tare, PCGaming și-a propus pentru acest număr să facă un mic test asupra celor mai cunoscuți provideri din București.

Cele câteva teste pe care vi le prezentăm au în vedere: prețuri, amabilitatea personalului și în special transferul. Pentru a nu favoriza nici o firmă abordarea s-a făcut sub acoperire acționând ca niște simpli folositori ai serviciilor oferite. Și tot pentru a nu defavoriza de data asta este de datoria noastră să vă spunem că există posibilitatea ca cifrele și datele furnizate de noi să fie doar niște cazuri particulare.

CONCLUZIILE TESTULUI

Trebuie în primul rând să anunțăm pentru cei care sunt nemulțumiți de valorile rezultate că acestea ne-au dat nouă. Nu spunem că ele sunt cele care de obicei sunt valabile, că sunt bune sau proaste ci pur și simplu că așa ne-au dat nouă. Dacă ele or fi bune sau nu e treaba Romtelecom și nu a noastră. Nu ne asumăm nici o răspundere, nimic, nimic, nimic.

În altă ordine de idei cred că explicarea câtorva note este necesară.

În primul rând nota maximă 9 - EUNET. EUNET-ul este singurul provider care îți permite să te joci. Starcraftul merge excelent, Half Life-ul la fel. Nici să nu mai vorbim de viteza de download care este dintre cele mai bune. Pentru gamer-ul român banul este o problemă deci s-ar putea ca la acest provider să se "jocă" numai oamenii de afaceri, prețurile extrem de ridicate fiind un veritabil impediment. Cu toate acestea pentru cei cu bani este fără discuție cea mai bună soluție disponibilă la ora actuală pentru jucat în special.

Nota minimă 6.5 - Logicnet. Jocurile nu sunt jucabile, viteza de download este mică iar totul costă. Piața este mult prea largă pentru a risca să rămâneți fără nimic după ce vă luați acces internet. Asta este. Repet, poate cifrele care ne-au dat nouă nu sunt bune, dar conform cu ele nota este bună.

Altă notă ce necesită o mică explicație este cea de la Softnet. Nota inițială fusese mai mică dar din înaintea de a da revista la tipar am aflat că unele persoane ce beneficiază de acces softnet nu au întâmpinat problemele legate de conectare pe care noi le-am experimentat. Aceste probleme se putea datora exclusiv centralei ceea ce nu se poate spune în cazul altor provideri referitor la viteza de transfer. În plus, aveți avantajul contului de test. Luați-l, dacă vă merge bine, ok, dacă nu considerați și nota 6.5 și luați decizia care o credeți voi de cuviință.

Testele le-am realizat pe un calculator K6-2 266 cu modem US Robotics Sportster 56k de pe o centrală cu 230.

Ideea de final este că în cazul în care vreți să vă jucați nu apelați la Internet. Orientați-vă aici după viteza de download și prețuri și stabiliți propriile voastre scoruri. Ne cerem scuze altor provideri ca Digicom, Starnets sau MEDIASAT dar din motive de timp nu am avut posibilitatea de a-i include. Sunați și la ei, unii s-ar putea să fie de nota 10 și decideți apoi.



PROVIDER INTERNET: DNT



A. IMPRESIA ARTISTICĂ

Răspuns la e-mail:

promptitudine	30"
utilitate	Bună
amabilitate	Bună

Cont de test

Nu

La telefon: amabilitate

Da

Instalarea

Gratuit

Asistența tehnică

Gratuit

Dacă nu reușești singur

Gratuit

Viteza modem

56.000

Soft de conectare

Dial-net

Usurinta in configurare

Bună

Cont e-mail gratis

Da

Pagina web gratis

Nu

B. IMPRESIA TEHNICĂ

Despre conectare in medie:

Cum prinzi linie?	- Ușor
Se blochează transferul?	- Nu
Deconectări?	- Nu

Timp de accesare la:

Yahoo	6 sec
Hotmail	6 sec
Avault	36 sec.
Battle.net	35 sec
MPlayer	39 sec.

Lag la:

Starcraft	- Prost
Half life	- Bun

Download de la:

www.Avault.com	- 4 k/s
www.OGR.com	- 2.5 k/s

Preturi - Mici

SCOR FINAL:

8

PROVIDER INTERNET: FX



A. IMPRESIA ARTISTICĂ

Răspuns la e-mail:

promptitudine	45"
utilitate	Bună
amabilitate	Bună

Cont de test

Nu

La telefon: amabilitate

Da

Instalarea

Costă

Asistența tehnică

Gratuit

Dacă nu reușești singur

Gratuit

Viteza modem

33.600

Soft de conectare

Dial-net

Usurinta in configurare

Bună

Cont e-mail gratis

Da

Pagina web gratis

Da

B. IMPRESIA TEHNICĂ

Despre conectare in medie:

Cum prinzi linie?	- Greu
Se blochează transferul?	- Da
Deconectări?	- Da

Timp de accesare la:

Yahoo	10 secunde
Hotmail	10 secunde
Avault	22 secunde
Battle.net	7 secunde
MPlayer	33 secunde

Lag la:

Starcraft	- Prost
Half life	- Prost

Download de la:

www.Avault.com	- 2.2 k/s
www.OGR.com	- 2.6 k/s

Preturi - medii

SCOR FINAL:

75

**REDUCERI PENTRU CAZARMELE
DIN BUCUREȘTI**

Obiectiv: Green Computers
Reducere: 3.5 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
Voodoo, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 3102092

Obiectiv: BEST COMPUTERS
Reducere: 3 %
Se iau: JOCURI, calculatoare, acce-
sorii, imprimante
Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000
Contact: 092566510

Obiectiv: Gateway
Reducere: 3 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, con-
sumabile, periferice, soft
Alte alea: Fără restricții
Contact: 230.53.10; 230.43.75

Obiectiv: K TECH Electronics
Reducere: 3 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 2222036

Obiectiv: SoftNet
Reducere: Dispar taxele de instalare
Se iau: Servicii Internet
Alte alea: Fără restricții
Contact: 2222987

Obiectiv: Advances in High Technology
Reducere: 2 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, imp-
rimante, plăci Voodoo
Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000
Contact: 2116624

Obiectiv: ACORP
Reducere: 2 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Maxim reducere 1.000.000
Contact: 2217343

ARMATA

PC G

Arhivele armatei

Pînă la sosirea
primului număr din
abonament, cereți și vi se va da una dintre aceste
producții


**REDUCERI PENTRU CAZARMELE
DIN AFARA BUCUREȘTIULUI**
Soldatii din cazarma Galati

Obiectiv: RomLotus
Reducere: 3 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 036-474000/fax 036-472222

Soldatii din cazarma Iasi

Obiectiv: Qnet
Reducere: 2 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 032-217594 / 032-217595

Soldatii din cazarma Harghita

Obiectiv: COMPUTER Hobby-Shop MikroAtlas
Reducere: 3 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 066-171745 / 066-171856

Soldatii din cazarma Buzau

Obiectiv: Arca Inf SRL
Reducere: 3 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 038-414949 / 038-424016

Soldatii din cazarma Brasov

Obiectiv: 2NET computer
Reducere: 3 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 068-418000 / 068-154000

Soldatii din cazarma Bistrita

Obiectiv: COMPUTER SHOP
Reducere: 10 %
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Valabil la achiziția de jocuri
Contact: 063 - 232796 / 063-232797

Fii soldat PC GAMING

Revista în care puteți câștiga jocuri despre care citiți

...și beneficiază de cele mai bune prețuri și arme

Înrolează-te cât mai este timp în armata PC Gaming. Abonează-te acum și vei beneficia de cele mai tari reduceri la toate firmele de calculatoare din țară! Acum este momentul când pe lângă o excelentă revistă vei beneficia de facilități care nu au mai fost oferite la noi în țară. NU mai contează modul de abonare!

Scopul luptei - este de a mobiliza soldații

Orice membru al armatei PC Gaming beneficiază de reduceri în toată țara la o mulțime de firme de calculatoare. Cu cât armata va deveni mai numeroasă și reducerile vor crește deci nu ezitați să vă înrolați! Alături de aceste reduceri orice soldat-abonat beneficiază de clasicele facilități oferite de noi

Modul de înrolare - pentru o pornire ușoară

Dorești să te aflii în armata PC Gaming? Nimic mai simplu! Abonează-te pe un an și ești încorporat! Până la primirea noilor ordine vei primi prin poștă Adeverința De Înrolare cu care te vei legitima și o realizare anterioară a armatei pe care o vei putea savura până la primirea următoarei producții

Pregătirea luptei - este cheia victoriei

Cum te abonezi primești prin poștă Adeverința De Înrolare. Aceasta este individualizată pentru tine și parafată de noi. Ea dovedește că te aflii în armata PC Gaming și că ai dreptul să impuși reduceri la firmele de calculatoare menționate de noi. Așa deci soldat, cum ai primit Adeverința iei banii și fuga la jaf. Căci acum prețurile la toate marile firme de calculatoare pentru tine au scăzut.

Restricții - pentru păstrarea disciplinei

Există și câteva reguli care trebuiesc respectate! Este o armată, ce naiba? Dacă firmele au vreo restricție la sume sau la discount-urile acordate este menționată în dreptul lor. Adeverințele nu sunt cumulative și sunt individuale. Odată cu primirea Adeverinței se confirmă că ești soldat matur și capabil să pornești un calculator

Exemplu - să nu fii surprins de poștaș

Mai jos poți vedea un exemplu de Adeverință de Înrolare. Nu o decupa, nu este cea originală ci doar un exemplu asemănător.

PC GAMING

Adeverință De Înrolare

- reducerile sunt adevăratele merite ale unui soldat -

Atenție soldat!

Acum este momentul să acționezi. Primul stagiul l-ai îndeplinit cu succes abonându-te la PC Gaming. Acum urmează a doua parte a misiunii tale. Ce a fost greu a trecut, dar nu îți fă speranțe că s-a terminat. Citește revista și vezi firmele care trebuiesc atacate. Misiunea nu este simpă. Ele sunt din toată țara. Scopul tău: ia talonul, prezintă-te și l-ai jefuit de un procent din marfa cumpărată. Procentul de jaf admis este prezentat alături de numele inamicilor. Încă mai ești aici? Fugi și ia jocuri plăci și tot ce vrei!

Aici ești înregistrat soldat. Nu încerca să fugi căci noi te vom prinde

Nume soldat PC Gaming

NUMELE TĂU VA FI AICI

Adresă soldat PC Gaming

AICI O SĂ FIE TRECUTĂ ADRESA TA

...ȘI AICI DACĂ ESTE LUNGĂ

Autorizare soldat PC Gaming

Se adeverește că mai sus menționatul este soldat-abonat până la **SFÎRȘIT DE ABONAMENT** și are dreptul la toate reducerile din revistă



CERERE DE ÎNROLARE

DA! ☐ Doresc să mă înrolez-abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil

DA! ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

Perioada de înrolare

Doresc să mă înrolez pentru o perioadă de / la prețul de

- | | |
|---------------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> 6 luni | 120.000 lei |
| <input type="checkbox"/> 1 an | 240.000 lei |

Detaliile tale

Nume _____ Prenume _____

Adresă _____

Telefon _____

Modalități de contribuție la fondul cazarmei

1. Mandat poștal 2. Ramburs

☐ **Mandat poștal** - plătit pe numele și adresa următoare: Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20, București 1. S-a plătit cu mandat poștal nr.

☐ **Ramburs** - cea mai ușoară și comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteți acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiți în clipa în care o primiți.

Avantaje de a fi soldat

1. Creșterea prețului nu te va afecta. Dacă el crește în perioada de abonament îl vei plăti pe cel vechi
2. Reducerea de la abonamentele plătite de 1 an înseamnă că plătești 11 reviste și primești 13
3. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale și megacomponente de calculator
4. Orice abonat pe 1 an dorește unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
5. Veți beneficia de toate reducerile date de firmele de calculatoare din țară soldaților PC Gaming
6. Urmează să apară Age of Empires 2, Diablo 2, Daikatana și toate vor fi prezente în PC Gaming

MADDEN NFL 99

DESPORT

FACTOR

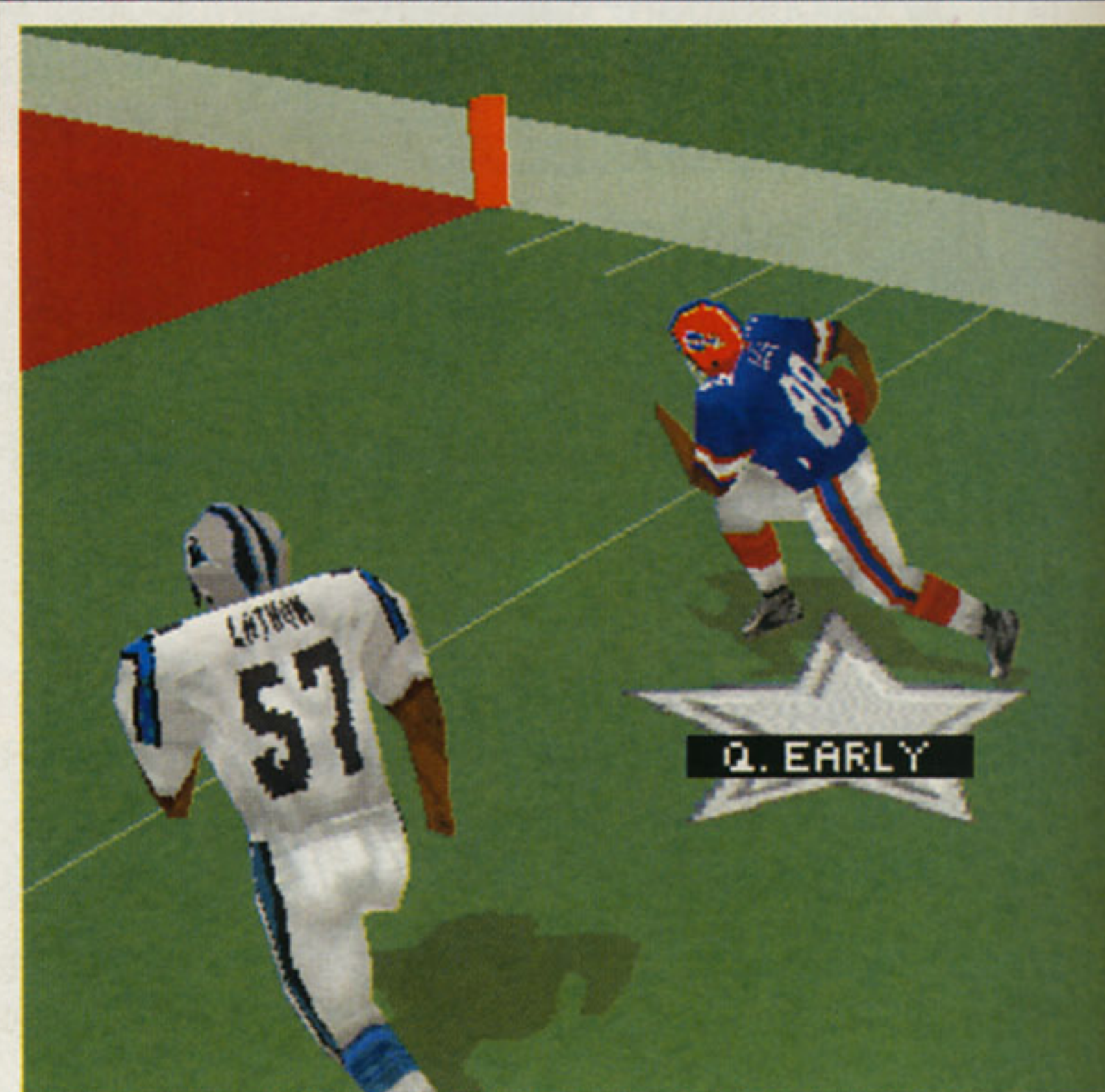


Tip joc: Fotbal American **Distribuitor:** Best Computers
Seamănă cu: la ghiciți **Redactor:** Marius Neacșa.

Este clară strategia EA Sports: un engine grafic (Virtual Stadium) bine pus la punct, performant atât din punct de vedere al rezultatului grafic cât și al efortului

(resurse de calcul), peste care pot fi implementate relativ ușor o serie de funcții care să conducă la diverse simulări de sporturi. Imediat rezultă denumirea jocului după următoarea

**Domnule arbitru,
căutați mingea?
Stați că
"vi-o dau" eu**



formulă: Nume_joc = (Nume_organism_major.OR. Nume_competiție_majoră)+(Anul_apariției.OR.Anul_competiției); după gust se condimentează cu diferite nume de personalități din acel domeniu. Și așa apare "Madden NFL 99". Simplu, nu-i așa? Hai să facem și noi câteva...sau mai bine hai să vedem ce e cu 899899 asta...

După cum probabil știți

NFL vine de la "National Football League". Atenție! Este vorba despre Football, nu Soccer așa că o să-l uităm pentru moment pe Gică (nu spui care) și o să gustăm dintr-un fruct exotic. Avînd în vedere că este un sport puțin cunoscut la noi, probabil că cei care o să-l încerce primii o să fie dintre cei care, o dată pe an, așteaptă să vadă în direct "Super Bowl" - finala campionatului american.

Football pentru TO(n)TI

În primul rând meciul este câștigat de echipa care acumulează mai multe puncte(sic). Acestea pot fi acumulate în două moduri: printrușutarea mingiei printre buturi (kick) sau o echipă să ajungă cu mingea în suprafața de pedeapsă a oponentului (touch down). A doua variantă este mai bine "renumerată" și mai spectaculoasă.

Avansarea spre zona de pedeapsă se face prin atacuri. Fiecare atac se poate relua de 4 ori iar în urma acestuia trebuie să rezulte un avans de cel puțin 10 yards. Dacă nu s-a reușit depășirea celor 10 yards, se pierde posesia (aceasta se mai întâmplă în cazul interceptiei). Sunt permise o pasă înainte și oricâte înapoi.

Fiecare echipier are un rol bine definit în orice fază. În funcție de acest rol și de poziția pe care o are în așezarea din teren, el este desemnat pentru un anumit post. De exemplu *wide receiver* este cel către care se îndreaptă de obicei pasă înainte aruncată de către *quarter back*. Astea sunt niște reguli de bază, celelalte le veți descoperi pe parcurs.

It's in the game!

Spre deosebire de alte jocuri în NFL contează foarte mult tactica pe care o adopți. Înaintea fiecărui atac ai la dispoziție o serie de moduri de atac de abia după ce alegi, "intri" pe teren și joci efectiv. Aceste moduri presupun o anumită așezare a echipei, un anumit comportament al fiecărui echipier și un anumit număr de opțiuni pe care poți să le ai atunci când se trece la faza de joc.

Modul de control al unui jucător depinde și el de fază. Pentru a reuși un control performant ai nevoie de mult antrenament pentru că mișcările sunt foarte complexe. Nu mai este de ajuns să alergi și să tragi cu șuturi,



trebuie să sari peste cei căzuți (hurdle), să faci piruete pentru a ieși din tackling (spin), să demarezi (explode) sau să te arunci la pământ (dive) pentru un *first down* în momentul în care ești în pericolul de a pierde mingea. Și aceste exemple sunt numai din faza de atac.

Cum se ajunge însă aici? Simplu, toate aceste evenimente au loc în cadrul unui meci în care se întrec două echipe. Aceste confruntări pot avea loc în mai multe situații, cele mai obișnuite fiind Exhibition și Tournament. Cele mai interesante sunt: Season - un sezon al campionatului NFL, în care joci cu o anumită echipă; Custom season - în care îți poți configura propriul campionat, pe grupe; Franchise - se întinde pe durata mai multor sezoane (până la 15) și permite gestiunea echipei pe durata acestor sezoane;

Cum spuneam, antrenamentul este foarte important așa că încercați și modul... you know what Practice makes?

În modul multiplayer se pot conecta două calculatoare prin

orice posibilitate: LAN (IPX), Internet (TCP/IP), Serial și Modem. Se ajunge astfel la un număr maxim de 8 jucători (4 pe fiecare calculator).

Virtual Stadia

Acum să vedem cum se prezintă NHL la nivelul gazonului. Grafica este cam la nivelul FIFA 99, dar permite rezoluții de până la 1024X768 și accelerare 3D pentru cine are. Mișcările jucătorilor se apropie de cele reale (întrădevar, jucătorul ridică mîna spre a se apăra de atacuri; blocajele se fac exact ca la televizor, la lupte libere; pasele și interceptiile sunt foarte realiste). Există probleme însă la trecerea de la o fază la alta, jucătorii parcă sunt scoși din priză când se termină faza: se opresc drepti, cel cu mingea o lasă să cadă și devin inerti ca niște pietre. De asemenea, tacklingurile facute de utilizator nu sunt așa de reale, fiind mai mult niște ciocniri. Un plus ce trebuie amintit aici ar fi camerele prin care poți să privești acțiunea din mai multe unghiuri bine alese. Ai la dispoziție și un modul Instant Replay. Aceste reluări pot fi salvate pentru a-ți impresiona prietena cu faptele tale de glorie.

Chiar dacă beneficiază de sunet Dolby, partea cu sunete este foarte slabă, mai ales în comparație cu alte realizări EAS. Deși sunetele din teren sunt prezente în mare parte, atmosfera nu este așa de entuziasmantă. Probabil de vină este comentatorul care vorbește de parcă ar comenta o partidă de șah. Se rezumă strict la faza respectivă, din când în când mai făcând un comentariu searbăd. În schimb la începutul meciului sunt scurte filmulețe ce conțin niște comentarii generale care nu reușesc însă nici ele mare lucru la capitolul atmosferă.

O posibilă explicație a slabei dotări din punct de vedere a sunetului poate fi exprimată în două cuvinte "Creative Labs' Environmental Audio". Aceasta înseamnă că NHL 99 are implementat suport pentru Environmental Audio un sistem dezvoltat de Creative care se vrea o reproducere fidelă - din punct de vedere audio - a lumii reale. Aceste funcții denumite EAX (Environmental Audio Extensions) sunt disponibile sub Microsoft DirectSound 3D. Însă singura placă de sunet ce poate să facă față acestui standard este Sound Blaster Live!. Cine are așa ceva, o poate combina cu "Cambridge SoundWorks Four Point Surround speaker system" putând astfel să-și procure niște senzații deosebite. Sper să mai auzim de EAX cât mai multe și cât mai curând.

Madden 101

Ca să intrați mai bine în lumea fotbalului american pachetul NFL 99 mai conține un CD multimedia pe care puteți să-l explorați prin intermediul unei interfețe asemănătoare cu un video player. Veți avea astfel acces la o groază de filme legate de istoria cluburilor din NFL, date despre sezonul 99, scene interesante din meciuri și mai ales prezentarea detaliată, de către John Madden însuși - în felul acela prin care se scrie cu marker-ul pe ecran - a unor elemente esențiale ale tacticii și strategiei care stă la baza filosofiei NFL.

Touch Down!

Pentru un fan al fotbalului american NFL este exact ceea ce trebuie. Așa cum spune John Madden în intro, o să găsești de toate: blocaje dure, pase de peste 30 de yards, interceptii spectaculoase, touch down-uri care mai de care mai frumoase. Pentru cei care nu sunt așa fani, este un prilej bun să tragă o privire la acest sport extrem de dinamic. Mai ales că au la dispoziție și CD-ul Bonus.

Trebuie să recunoaștem însă că un sport de o asemenea complexitate nu poate fi implementat astfel încât să pară extrem de real și în același timp să poată fi jucat de un bebeluș. Transpiri un pic dar merită!



PE SCURT

82

Grafică:	81	•	Minim
Sunet:	80	•	
Muzică:	75	•	Procesor: P166
Atractivitate:	79	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	80	•	Harddisk: 30 Mb
Multiplayer:	70	•	Video: 1 Mb PCI
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 150 Mb
		•	Video: 3Dfx Voodoo

PRO: Fotbal american la nivel înalt și în România

CONTRA: Prea complex. Ar fi mers mai multă grafică

FIFA 99

Tip joc: Sport **Distribuitor:** Best Computers **Seamănă cu:** Seria FIFA **Prima impresie:** Bună **Redactor:** Camil Perian

Senzațional! La această a treia parte a seriei FIFA, PC Gaming a reușit să obțină în exclusivitate un interviu cu marele jucător ugandez **Cam Ilper An**, cel ce a participat la capturarea digitală a mișcărilor pentru FIFA 99. El ne va prezenta jocul, scăpându-l pe redactorul nostru de chinul scrisului.

"Trebuie din capul locului să menționez că mi-a făcut o deosebită plăcere să particip la aceste filmări. O atmosfera prietenească, alături de muzică de calitate, pe platou non stop am ascultat Fatboy Slim, au făcut aceste filmări să treacă chiar prea repede. O singură nemulțumire, eu nu am fost inclus în joc, țara mea fiind lasată inexplicabil la o parte deși este o putere în fotbal.

Pe unde am tras cu ochiul

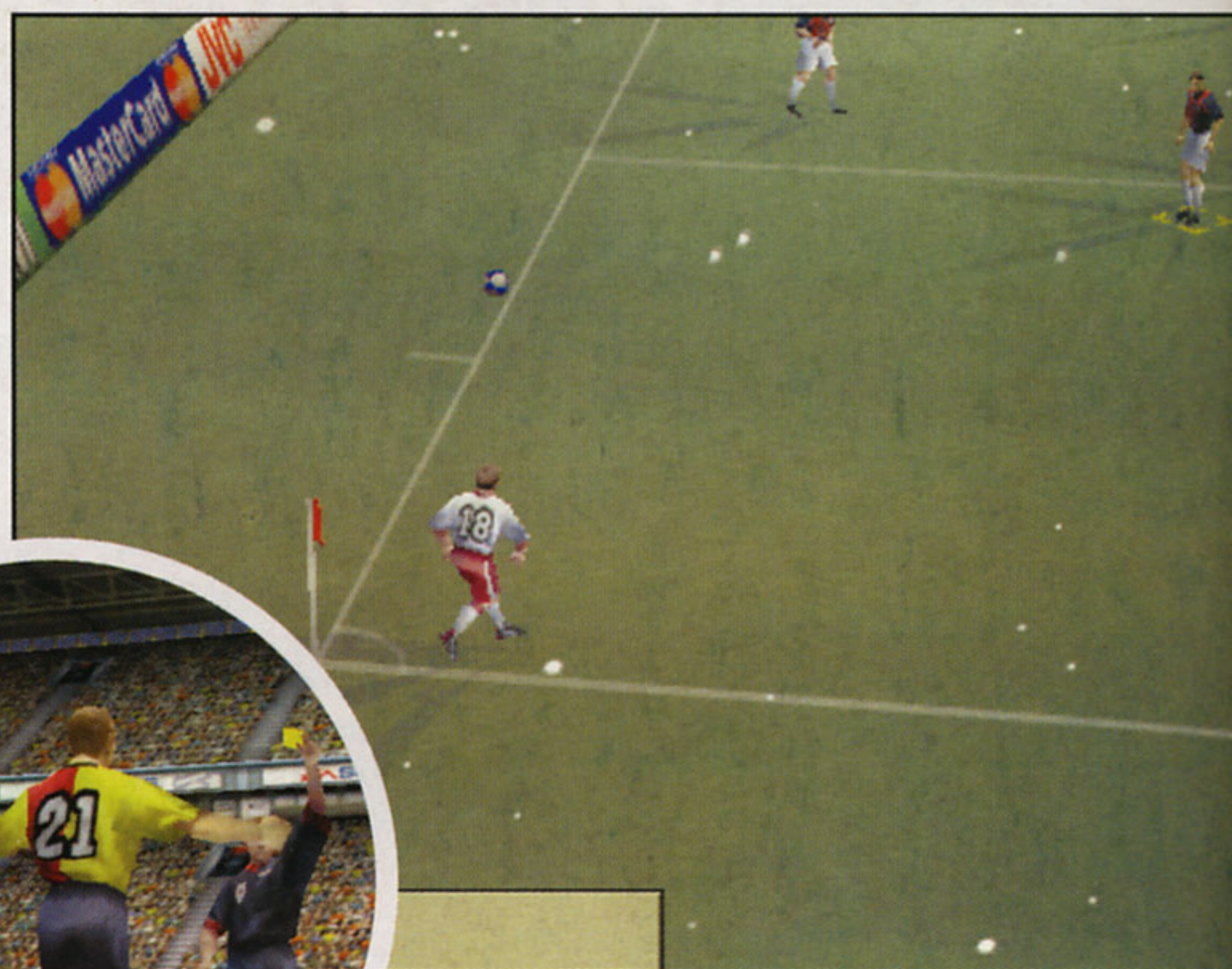
Pauzele lungi și dese - cheia marilor succese este deviza mea drept care pot spune că la 2 zile de filmări am avut cam 1 lună liber, timp în care m-am plimbat cât s-a putut pe platouri. Ce am văzut? Niște băieți lucrau la ceva pe care ei îl numeau interfața. Niște butoane colorate cu indicații pe ele, ușor cică de folosit, care păreau chiar și pentru mine intuitive. Mă rog asta nu e treaba mea. Ce am văzut și m-a interesat este că am filmat pentru sute și sute de jucători ceea ce mi s-a părut incorect la cât am fost plătit. Am filmat pentru o mulțime de campionate europene ca Anglia, Franța, Belgia și multe altele de pe alte continente plus o seamă de mari team-uri europene din care cel mai mult mi-a plăcut Galatasaray pentru că la ea se afla jucătorii din țara dumneavoastră. Regret din nou și aici lipsa Ugandei. Am filmat o groază dar noroc cu calculatorul domnilor aceia tineri pentru

că altfel trebuia să-mi lipesc mustați, să-mi pun peruci sau să încerc să mă strîmb pentru că nu știu de ce, dar producătorii au ținut morțiș ca fiecare jucător să aibă propriile sale caracteristici. Imaginați-vă ce însemna să joc fotbal pe tocuri ca să fiu cât Cocu sau să joc pe vine să fiu cât Zola. Am uitat să vă spun. Am filmat și pentru două echipe din România, Steaia și Rapid. Îmi plac jucătorii lor, cu excepția faptului că filmînd pentru Lăcătuș a trebuit să lovesc adversarii și să înjur arbitrii. La Rapid ce m-a surprins a fost prezența jucătorului Emerson. Nu știam că un jucător negru așa de renumit joacă la Rapid. Acum mă rog, poate a mai greșit și EA, doar sunt mii de jucători în această producție.

Ceea ce cred că o să placă însă este că ceea ce nu doreați s-a întîmplat. Planul UEFA de a elimina echipele mai slabe, așa ca cele de la voi, s-a întîmplat iar acum pe lîngă clasicele ligi și cupe va exista și un super campionat unde vor participa echipe ca Manchester United, Barcelona sau AC Milan. Deh, cei slabi au fost în sfîrșit eliminați.

Obosit și transpirat

Pentru prima dată în seria FIFA cred că veți avea parte de un dinamism adevărat. Săracul de mine am fost obosit să filmez de nenumărate ori preluări pe piept și întoarceri dintr-o mișcare, driblinguri mult mai rafinate



sau un-doi-uri mult mai bine realizate.

Producătorii zic că aceste chinuri ale mele vor oferi jocului un plus de dinamism, dar eu nu vad cum chinuindu-mă pe mine s-ar putea obține așa ceva. Faptul cert este că acum poți prelua pe piept și te poți întoarce mult mai rapid decât în World Cup 98 unde a filmat fiul meu **Ca Milperi An**, lucru care face jocul de față mult mai jucabil.

Un lucru care m-a mirat mult în timpul filmărilor a fost că producătorii

m-au pus să pozez și în rolul portarilor. Cum eu sunt atacant cu valențe defensive nu știu să și apar drept care au rezultat o grămadă de neplăceri. Drept urmare veți vedea în joc că scap des mingea din mîna, trece pe lîngă mine sau ratez interceptii foarte ușoare. Acum n-am ce să fac, nu sunt portar și nu mă pricep. Ceea ce nu mi se pare corect este că nu oi ști eu să apar dar și EA și-a bătut joc de mine. Pai este normal ca din orice corner jucătorii să poată marca? Eu zic că nu. Pai fiți atenți dumneavoastră la mine. Dacă sutezi mingea din corner spre careu

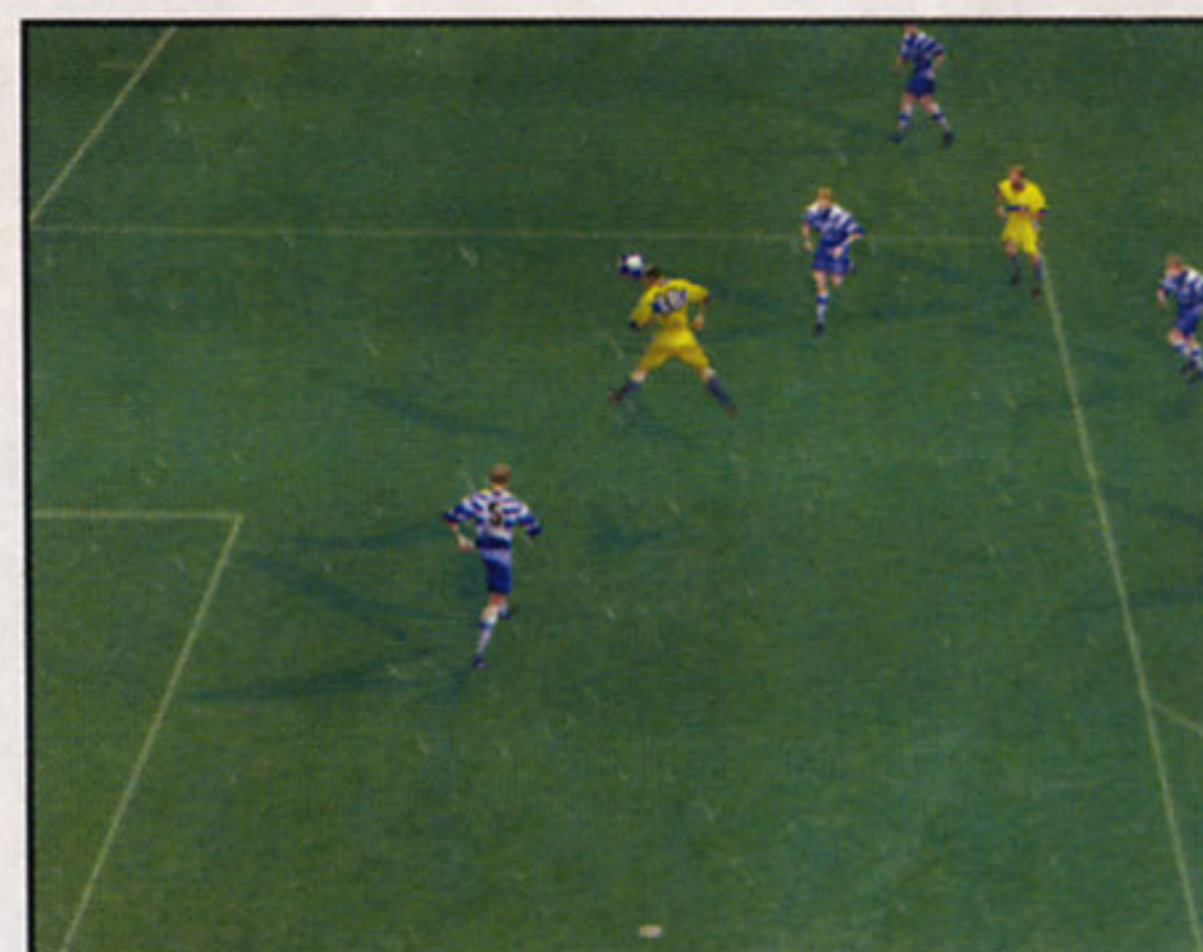


100% GOL

Ca și în FIFA 98 și World Cup 98 și în FIFA 99 există o poziție din care poți marca fără prea mari probleme. Din nefericire de această dată nu mai este vorba despre cine știe ce fază complicată ce nu se poate executa prea ușor ci despre simplul, banalul și ușor obținibilul corner. Cum se face? Foarte simplu. Se folosește tasta D, cea pentru șut, putere maximă, plasat la semi-înălțime prin stînga, nu foarte depărtat de cei care stau să facă zidul (în general sunt 2). Apoi se apasă în draci șut, cît mingea este în aer deoarece ea va ajunge sigur la un jucător de-al tău care o va relua în plasă.

De grafică nu prea are rost să vorbesc. Jocul arată excelent, la fel și jucătorii (doar eu am filmat nu?) însă cei ce vor să câștige nu pot aborda jocul cu altceva decît Tower Camera care permite o vedere a terenului mult mai de ansamblu decît celelalte camere, permițîndu-ți să combini mult mai mult și mult mai variat, pasele fiind elementul esențial pentru obținerea victoriei în acest joc. Celelalte camere sunt în continuare de efect, bune pentru vederea trăsăturilor jucătorilor, a fazelor în reluare însă mult mai puțin a jocului, cum am zis oferindu-ți o foarte mică parte teren.

În rest numai, de bine, felicitări pentru Domnul **Mir Cealuce Scu**, care am auzit că îi antrenează pe **Ron Aldo** și **Robe Rto Bagi O**, și în caz că doriți azil politic în Uganda, noi vă vom oferi, dat fiindă situația de la voi din țară. Ha ha. Cum ziceai că te cheamă domule redactor? **Ca Milpe Rian?**



PE SCURT

93

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	84	•	Procesor: P166
Muzică:	89	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	94	•	Harddisk: 120 Mb
Dificultate:	94	•	Video: DirectX 6.0
Multiplayer:	93	•	CD-Rom: 4X

PRO: Joc dinamic, rapid, pase, faze, stuff

CONTRA: Bug-uri interente, comentarii nu prea variate.

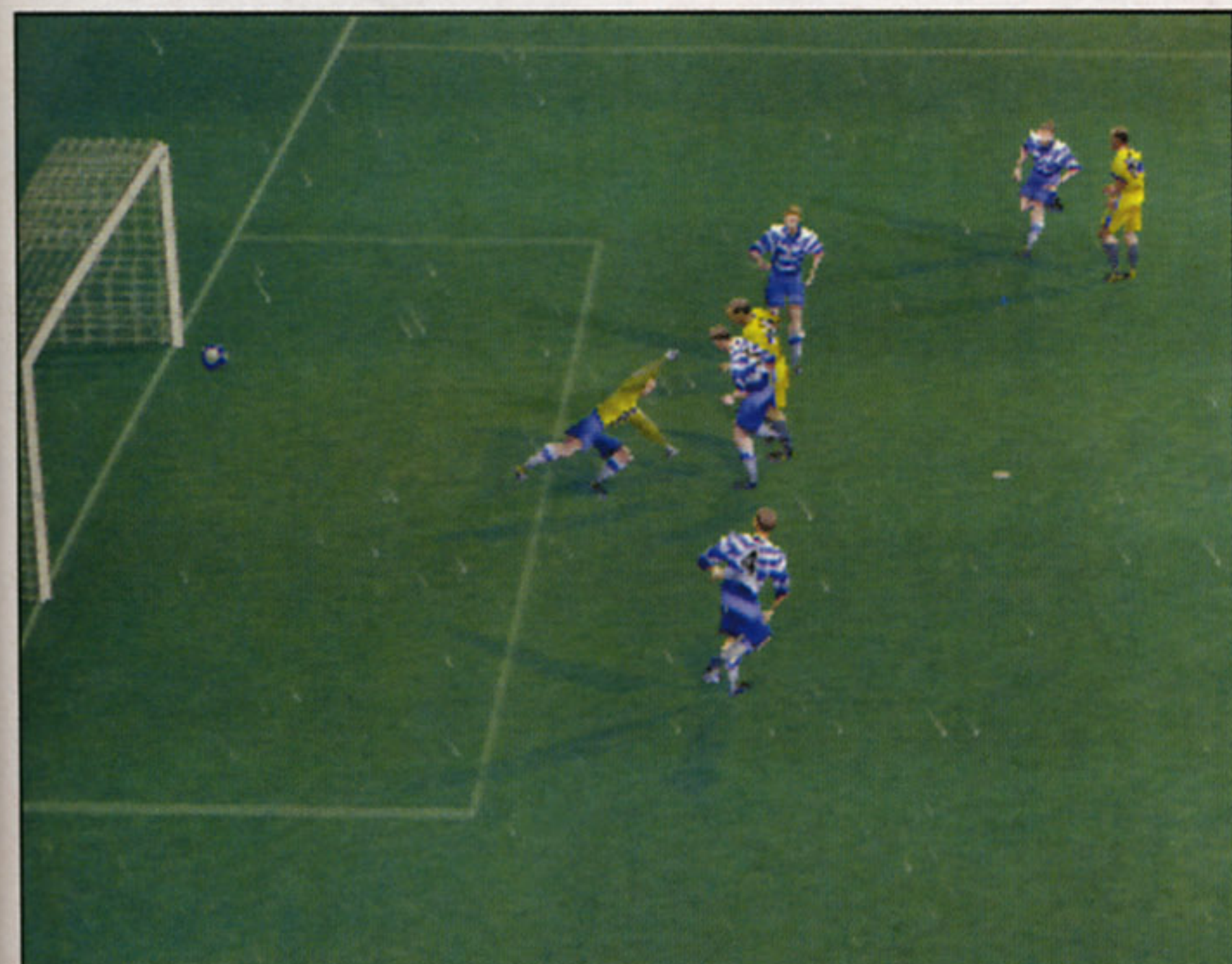
•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: Voodoo



la semiînălțime pe lînga jucătorul aflat în zid, balonul ajunge chiar la un coechipier al lui care-l reia în plasă. Eu înțeleg că tot omul trebuie să înscrie dar nici chiar așa.

Mai bun, mai prost

Nici nu îți pot spune ce dificil mi-a fost să joc de trei ori și de fiecare dată mai bine sau mai slab. Drept care am jucat, uite așa foarte variat. Prima dată foarte ușor, a doua oară cam cum a jucat fiu meu cel mai bine în World Cup 98 și a treia oară în așa fel că jucătorii care urmează mișcările mele înving aproape pe oricine, oricît de bun ar fi el. Dacă sunteți buni deci, jucați cu calculatorul pe nivelul cel mai greu și multi-player-ul care este prezent în formele clasice, nu va mai fi o greutate pentru tine. De altfel cred că este primul joc din această serie cu adevărat greu.



Sunete și gemete

Mie îmi place să gem. Asta e. Acesta e adevărul. Drept care sunetele în acest joc sunt multe dar asemănătoare. Astfel, atît jucătorii, comentatorii și tribunele au sunete particulare, deosebit de atmosferice. A fost extrem de greu să gem pentru fiecare în parte dar asta e, am dus-o la capăt pînă la urmă. Sunetele sunt în concordanță cu ceea ce se întîmplă pe teren. De exemplu, un dribling spectaculos va genera urale în tribună și aprecierile comentatorilor în timp ce un fault va fi însoțit de fluierături din tribună. Ce trebuie să remarc este că eu i-am văzut pe comentatori cînd înregistrau comentariile și după cum am observat nu au stat prea mult pe platou deci bănuiesc că veți găsi comentariile destul de scurte și repetitive spre deosebire de superba mea

evoluție. Am uitat să vă spun că eu sunt din Uganda?

O vodcă la final

Domne' o fi treaba cum o fi dar eu m-am cam plictisit de voi deci vă mai spun două vorbe și p'aci mie drumul. Hai ca o concluzie, așa.

Ce trebuie să înțelegeți este că experiența mea în materie de jocuri este mare iar ceea ce am văzut acum nu am mai văzut niciodată. Nici la World Cup, nici la Actua Soccer 2, nici nicaieri. Acesta este fotbal real. Jocul se petrece ca în realitate. Dacă te vei uita la televizor și vei veni și vei juca un meci vei avea ocazia să vezi că cele două partide se desfășoară aproape identic. Aici vorbesc de jocul pasă cu pasă, la nivel deci mic de acțiune, acolo unde este mai important. Calculatorul schimbă direcția de atac, face faze spectaculoase cum ar fi triumphiuri de pase, driblinguri reușite și bine plasate în momentul jocului sau un doi-uri rafinate. Este real. La Actua Soccer 2 de exemplu, unde a filmat nepotul meu **Camilper Ian** jocul nu dă senzația de real, la World Cup 98 nu era suficient de dinamic. Aici nu există probleme de joc. Există bug-uri ca cel din casuță, există AI la portari cam slab, există comentariu nu prea variat, dar nu există probleme de joc. Nu că aș fi filmat eu, sunt modest, dar ceea vă oferă FIFA 99 nu veți găsi în altă parte iar eu ce vă pot recomanda este să-l achiziționați. Se vede treaba că este de la EA și se vede profesionalismul în realizare.



NHL 99

Tip joc: Hochei **Distribuitor:** Best Computers **Seamănă cu:** Actua Ice Hockey **Prima impresie:** Bună **Redactor:** Mihai Dobrică



Coaching Drills

Custom Teams

Player Profile: Vaclav Varada



Overall	Intensity
Size	Toughness
Endurance	Stick Handling
Speed	Shot Accuracy
Agility	Off. Awareness
Aggressiveness	Def. Awareness
Passing	Face Offs
Balance	Acceleration
Leadership	Shot Quickness
Shot Power	Deflections
Checking	Pass - Shoot

REQUIRED: 16 Skaters, 3 Goalies

Ratings: Overall

Skater's Ratings

NHL 99 este cel mai bun simulator de hochei pe gheață în acest moment, deși nu reușește să combine amuzamentul și viteza, lucruri pe care jucătorii înceători le apreciază, cu realismul și acuratețea dorite de admiratorii înfocați ai acestui sport. NHL 99 arată foarte bine (și fără 3Dfx), este amuzant, dinamic și are suficiente opțiuni ca să-ți prinzi urechile-n ele dacă simți momentul să devii specialist. Să vedem deci...

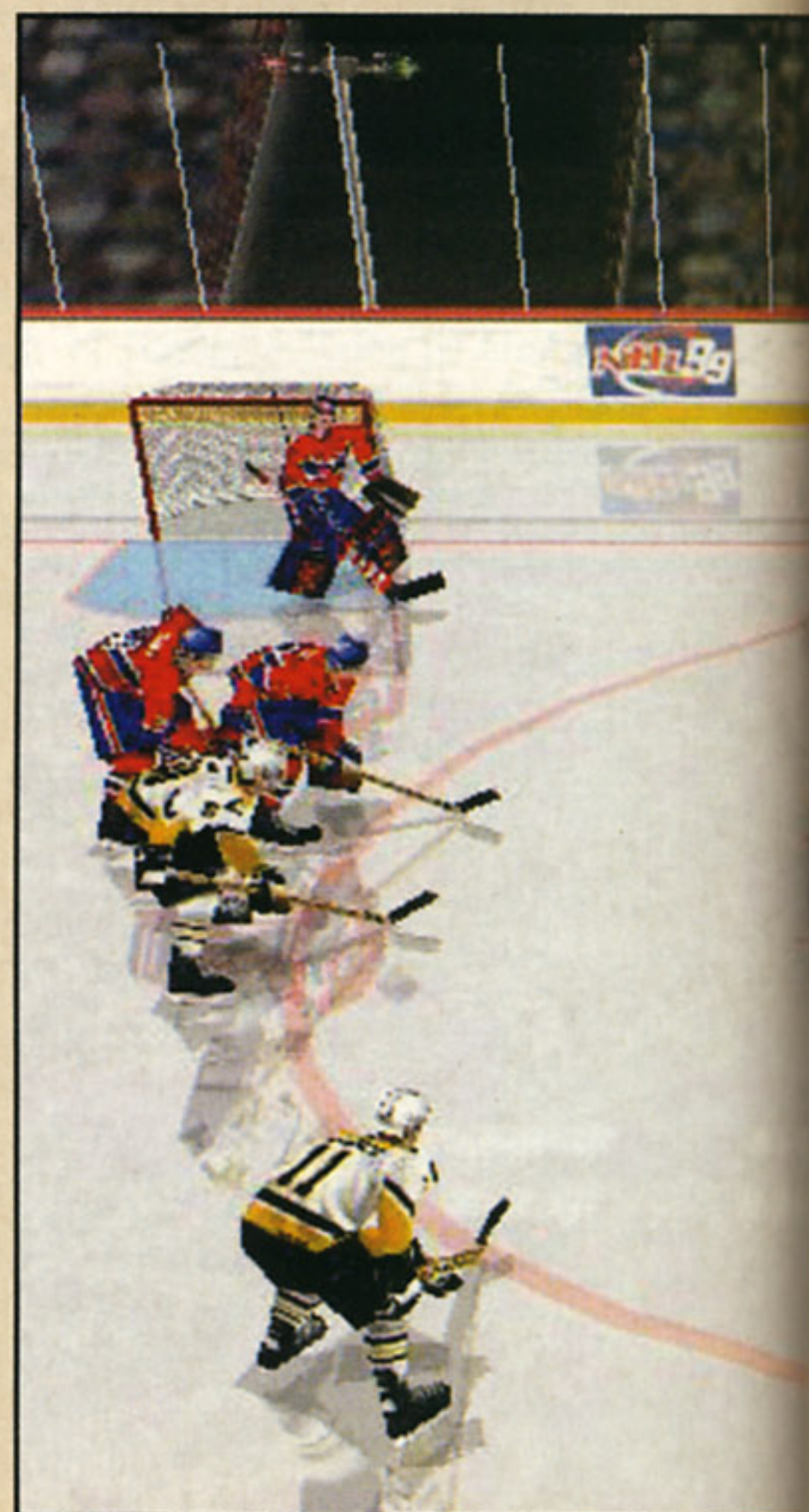
Cum arată

La capitolul grafică NHL 99 strălucește. Interfața, clasică EA Sports, este excepțională și, din fericire, include opțiunea "Quick Game". Odată ajuns pe teren, după prezentarea unui film "din elicopter" al stadionului, vei fi uimit de munca depusă pentru reprezentarea detaliată a fiecărui element al tribunelor. Priviți de la depărtare spectatorii sunt reprezentați de o textură întinsă deasupra scaunelor, dar pe măsură ce camera se apropie textura se transformă în sprite-uri (imagini individuale detaliate ale fiecărui spectator) creînd senzația de spațiu 3D. Pe gheață lucrurile stau și mai bine. Printre efectele noi introduse în NHL 99 (față de NHL 98) se numără reflexia luminilor, a reclamelor și a jucătorilor în gheață. Reflexia jucătorilor nu mai este formată din poligoane cenușii ci din imagini clare, color ale acestora. Cît despre hocheiști, aceștia arată mai bine ca niciodată iar numărul mare de poligoane folosit pentru reprezentarea lor permite realizarea unor mișcări naturale pe gheață. Deasemenea a fost mărit numărul de mișcări pe care jucătorii le pot efectua astfel că nu mai ai impresia că cutărica și-a rupt mîna cînd a lovit pucul, sau că dacă accelerează prea tare se dezmembrează. O atenție deosebită a fost acordată fețelor jucătorilor, aceștia putînd fi recunoscuți după înfățișare, iar cînd înscrii un gol îi vezi zîbind, sau supărați, sau clipind din ochi. La acest capitol - grafica - EA Sports merită toate laudele.

Cum te joci

Aici se complică lucrurile. Ți se oferă patru nivele de dificultate - Beginner, Rookie, Pro, All Star care pot fi ajustate de acordarea unor puncte (maxim 3) de avantaj sau de dezavantaj echipei cu care joci. Este recomandat să începi ca beginner sau rookie, pentru a te familiariza cu jocul și camerele (prin care privești acțiunea), dar mai ales pentru a căpăta puțină încredere de sine. La aceste nivele jucătorii controlați de CPU sunt foarte amabili și poți să înscrii folosind un singur hocheist, fără să pasezi. Pur și simplu primești pucul, faci un slalom printre jucătorii adversi (puțin adormiți) și tragi.

Sistemul de șut la poartă este clasic. Ții apăsat SPACE-ul și în acest timp crește puterea cu care vei trage. Cînd ajungi într-o poziție favorabilă poți elibera tasta sau poți apăsa tasta de pasat pentru a simula un șut ceea ce derutează portarul. Pentru a pasa pucul unui coechipier acesta trebuie să se afle în raza ta vizuală, ori la viteza cu care se desfășoară jocul ar fi fost de mare folos niște indicatoare care să-ți arate unde se află coechipierii. Din păcate singurul joc care are această opțiune este Actua Ice Hockey și nu înțeleg de ce nu a fost introdusă în NHL 99. Printre combinațiile pe care le poți realiza în NHL 99 se numără: un-doi-uri, pasă-șut, mișcări speciale, modificarea traiectoriei șutului (dacă pucul trece pe lîngă un coechipier acesta îi poate schimba direcția), depozitari, blocarea șutului, acoperirea pucului și altele, mai puțin importante. Cînd vei simți nevoia să treci la un nivel mai avansat - Pro - și atunci urmează șocul cel mare. Diferența de dificultate între cele două nivele este imensă și, dacă într-un joc ca "rookie" câștigam cu 10-0, în același joc dar ca "pro" pierdem cu 0-3. Acum trebuie să iei manualul, care în stilul clasic EA te bagă în ceață, și să descifrezi fiecare opțiune a jocului. Trebuie să înveți să schimbi liniile de hocheiști în timpul jocului, și mai ales să schimbi strategia de joc pentru fiecare fază în parte. De ce oare nu au folosit producătorii sistemul din World Cup 98, care îți permitea schimbarea strategiei prin apăsarea unei taste? Dar cea mai neplăcută surpriză a fost să constat că pe nivelele pro și all-star calculatorul trișează. Diferența constă în faptul că jucătorii tăi devin mai adormiți în timp ce adversarii par dopați. Și mai





au și super-portarul, care pare a folosi puteri magice pentru a scoate pucul din poartă. Ca și când calculatorul ar stabili după cum îi vine când și cine trebuie să înscrie. Astfel de greșeli apar rar, dar în mod constant portarul echipei adverse are reflexe cam de cinci ori mai rapide decât cele ale portarului meu, ceea ce nu e corect. Deci NHL 99 nu este un joc prea realist, însă este suficient de rapid și frumos ca să-ți ofere ore bune de distracție dacă nu-i cauți nod în papură.

Cu cine te joci

O calitate remarcabilă a lui NHL 99 o constituie faptul că îți permite să joci cu orice echipă (afară din campionatul american cât și echipele țărilor participante la olimpiada de iarnă), ba chiar poți să-ți construiești propria echipă cu proprii jucători. Iar cu echipa pe care ai ales-o poți concura într-un meci amical, într-o competiție



(tip cupă), într-un sezon standard sau modificat (tip NHL - liga națională de hochei a USA - numai cu echipe din NHL) sau în "cupa mondială" (gen olimpiadă, în care participă numai echipe reprezentative ale unor țări). După ce ai hotărât în ce competiție dorești să joci vei avea o altă surpriză plăcută. NHL 99 îți permite să faci schimburi de jucători și te ține la curent cu toate evenimentele petrecute în acea competiție. Din acest punct de vedere este cel mai complex simulator de hochei. Jucătorii pot suferi accidente în urma cărora fie devin mai slabi fie devin nefolosibili pentru o anumită perioadă de timp. Fiecare hocheist este caracterizat de 20 de attribute independente (forță, viteză, șanse de înscriere, apărare, violență, etc.) care bănuiesc că sunt cele din realitate. Și ținând cont că în NHL 99 poți alege între 47 de echipe cu circa 25 de jucători fiecare... nu duci lipsă de opțiuni, nu? Și nu am enumerat decât jumătate din facilitățile incluse în acest joc.

Muzica, Comentariul Live

Am să încep cu încăierările dintre jucători, fiindcă formează cea mai amuzantă și stupidă parte a jocului. În general aceste bătăi apar între apărători - prima stupidenie - fiindcă în realitate atacanții violenți se iau la bătăie. Apoi motivul unui astfel de

incident nu este niciodată clar, fiindcă cei care ajung să se bată de multe ori se aflau în colțuri opuse ale terenului. În fine, traversează jumătate de teren fiecare, se opresc pe linia de centru și apoi, ca doi masculi feroce, încep să se instige, împingând crosa unul spre celălalt (fără a se atinge). Dacă eu nu vreau să "arunc mînușile" o va face jucătorul controlat de calculator și începe bătăia. Ca în Mortal Kombat, în partea de sus a ecranului apar benzile de "sănătate" ale celor doi combatanți. Folosind tastele (z,x,c, SPACE) poți evita lovituri, poți trage pumni sau croșee, etc, iar toate se sfîrșesc prin faptul că cei doi hocheiști primesc cinci minute penalizare. Din fericire poți dezactiva aceste incidente. În privința comentariilor live (realizate de Daryl Reaugh) acestea constituie singura parte în care NHL 99 este mai slab decât NHL 98. Deși au o oarecare legătură cu ceea ce se întîmplă pe teren, acestea sunt monotone și plictisitoare. Din cînd în cînd comentatorul mai povestește cîte ceva despre un jucător sau altul dar în rest este repetitiv (și de loc colorat:). Și întotdeauna după înscrierea unui gol comentatorul va spune că nu e vina portarului (folosind trei fraze diferite). Restul părții sonore este excepțional. Muzica (care apare din cînd în cînd) este

antrenantă și simpatcă, iar sunetele specifice hocheiului sunt bine realizate (patinele, lovirea pucului, ciocnirile sună foarte realist). Iar încurajările sau înjurăturile spectatorilor par mai reale decât la televizor creînd o atmosferă încinsă și dinamică - nota zece la acest capitol!

Opțiuni și Multiplayer

Printre opțiunile care îți lipsesc jocului se numără imposibilitatea selectării după bunul plac a poziției camerei prin care vezi acțiunea. Poți alege însă una din cele opt poziții predefinite ale "vizorului", cu care te vei obișnui destul de repede. Am uitat să spun că jocul merge numai în modul true-color (24 biti) la rezoluțiile de 640x480 (fără accelerator 3D sau cu Voodoo 1), 800x600 (necesită accelerator grafic cu 8 MB Video) și 1024x768 (Voodoo 2). NHL 99 este un joc excepțional în multiplayer (maxim 12 jucători), fiindcă majoritatea problemelor AI-ului nu se manifestă cînd ai un adversar uman. Iar pentru aceasta jocul suportă toate protocoalele de comunicație moderne (TCP/IP via Internet, IPX/SPX pentru LAN sau modem) și include posibilitatea jocului în doi pe același calculator, dacă aveți joystick sau gamepad.

PE SCURT

89

Grafică:	95	•	Minim
Sunet:	60	•	Procesor: P166
Muzică:	90	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	85	•	Harddisk: 120 Mb
Dificultate:	50	•	Video: 1 Mb SVGA
Multiplayer:	90	•	CD-Rom: 4X [8X]

PRO: Este un joc EA și se vede în control și grafică

CONTRA: Nivele de dificultate prost balansate

•	Optim
•	Procesor: P200+
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 100 Mb
•	Video: 3DFx

CHEAT

JEDI KNIGHT

(VERSIUNI DEMO ȘI RETAIL):

jediwannabe on/off - God Mode
 eriamjh on/off - Fly Mode
 red5 - Toate armele
 wamprat - Toate obiectele
 deeznuts - Sare peste nivel
 bactame - Sanătate maximă
 whiteflag on/off - Give all(off scoate cheatul)
 slowmo on/off - Slow motion
 thereisnotry - Termină nivelul
 imayoda - Light Jedi Master
 sithlord - Dark Jedi Master
 5858lvr - Harta completă
 yodajammies - Mana/Force completă
 raccoonking - Super Jedi
 (puteri light și dark side)

RAINBOW SIX

Scieți-le în timpul jocului pentru a le activa

1. **silentbutdeadly** - te face să arăți ciudat când mergi
2. **5fingerdiscount** - muniția la maxim
3. **debugkeys** - ?
4. **fastactionresponseteam** - ?
5. **turnpunchkick** - jucatori 2D
6. **1-900** - toracele oamenilor devine imens când ei respiră
7. **clodhopper** - ?
8. **meganoggin** - capete imense
9. **bignoggin** - toată lumea are capete mari
10. **explore** - dispar condițiile de victorie
11. **nobrainier** - dispăre inteligența
12. **stumpy** - oameni ciudați
13. **teamgod** - modul god
14. **avatargod** - modul god

GRAND THEFT AUTO

Introduceți codurile în meniul de selectare al personajului, apăsați "del" și intrați în joc (spațiile din coduri s-ar putea să nu meargă)

itsgallus - toate nivelele și orașele.
 nineinarow - idem precedentul.
 super well - idem precedentul.
 iamthelaw - fără poliție.
 stevesmates - idem precedentul.
 itcouldbeyou - îți da 999999999 Points.
 suckmyrocket - toate armele, armurile și un bilet care te scoate din pușcărie.
 itstantrum - vieți nelimitate.
 6031769 - idem precedentul.
 hate machine - crește Point Values.
 buckfast - apasă * de la NUMPAD și ai toate armele.
 callmenigel - idem precedentul.
 porkcharsui - Diagnostic Mode.
 iamgarypenn - limbaj ofensiv.
 iamnotgarypenn: scoate limbaj ofensiv.

STARCRAFT

Întră ENTER și apoi următoarele

1. **SHOW ME THE MONEY** 10.000 gaz și la fel și bani

DEER HUNTER 2

camera set fox# - foxcamera.
 dh2tracker - arată vânatul pe hartă și pe GPS.
 dh2shoot - te aduce în rază de bătaie pentru cea mai apropiată caprioară.
 dh2deadeye - arrow camera, urmărește proiectilul pînă la țintă.
 dh2honey - atrage caprioara spre tine.
 dh2circle - te atașează la caprioară (?)
 dh2sightin - sight-in fara Target Range.



dh2wright - fly mode.
 dh2doolittle - nu mai sperii animalele.
 camera set deer# - deercamera.
 camera set player - vezi prin ochii caprioarei (?)
 dh2flash - alergi foarte repede.
 dh2supaflash - alergi mai repede ca Bionic Man.
 dh2thunder - face să tune.
 dh2light - face să fulgere.
 dh2rain - face să plouă.
 Dh2snow - face să ningă.
 dh2blizzard - vremea se schimbă mult mai repede.
 dh2deerzilla - caprioară uriașă. (?)
 camera set crow# - crowcamera.



GETMEDIEVAL

mpkfa: god mode.
 mppos: poziția globală.
 mpfps: frame-uri pe secundă.
 mpbodyguard: jucătorul nu ia damage.
 mphighlander: dă 99 vieți.
 mpthewolf: trece la nivelul următor.
 mpbadmofo: trece la nivelul anterior.
 mpbringthegimp: trece la următorul de boss.
 mpignition: dă cheile.
 mpturbocharger: dă scroll-urile.
 mppetrol: dă sănătate.
 mparmorall: dă armură.
 mpglovebox: dă arme.
 mpshoes: dă 99 suflute.
 mpiroonpockets: hoțul nu poate fura de la jucător.
 mpbandaid: sănătatea nu mai scade.

SPEARHEAD

Invincibilitate

În timpul jocului țineți apăsați tastele S + P + E + A + R + H și apăsați Backspace.

2. **OPERATION CWAL** - construirea clădirilor și a unităților mai rapidă
3. **THE GATHERING** - Mana nelimitată
4. **GAME OVER MAN** - Ai pierdut jocul
5. **NO GLUES** - Nu permite adversarilor folosirea magiei



RETURN FIRE 2

Map select. În meniul de selectare a hărții apăsați cele patru colțuri în ordinea: sus-stînga, sus-dreapta, jos-stînga, jos-dreapta. Selectați acum harta.

Shrapnel din ouă de Paște. Apăsați tilda (î) pentru linia de comandă și tastați "easter!".

Jeep sinucigaș. Din nou în linia de comandă tastați "fubar!". Un jeep armat cu o bombă imensă va fi creat, și va exploda la prima lovitură primită. Acest hit scoate punctele, rank-ul și medaliile cînd este activat.

UNREAL

Trebuie să Țineți apăsat TAB și apoi să tastați codurile:

ALLAMMO - muniție 999 pentru toate armele.

FLY - fly mode.

GHOST - treci prin pereți.

WALK - scoate cheatul de ghost sau fly.

GOD - invulnerabil.

INVISIBLE - invizibil.

KILLPAWNS - omoară toți monștrii.

SLOMO # - micșorează sau mărește viteza jocului.

SUMMON - "inserează" o armă sau obiect în joc:

SUMMON EIGHTBALL

SUMMON FLAKCANNON

SUMMON NALI

SUMMON DISPERSIONPISTOL

SUMMON AUTOMAG

SUMMON STINGER

SUMMON ASMD

SUMMON RAZORJACK

SUMMON GESBIORIFLE

SUMMON RIFLE

SUMMON MINIGUN

SUMMON SKAARJWARRIOR

PLAYERONLY - îngheață timpul.

OPEN MAPNAME - sare la nivelul specificat.

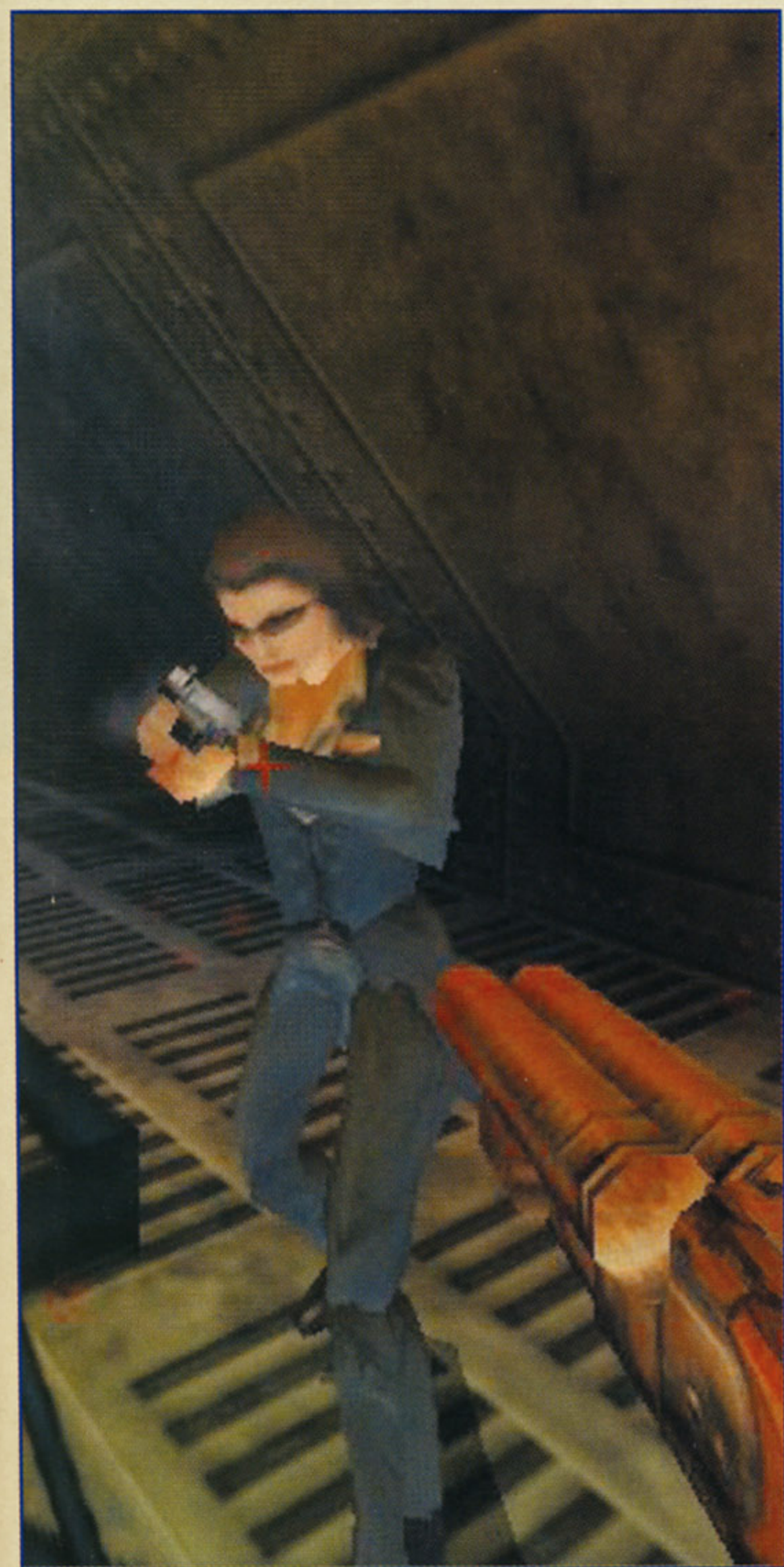
BEHINDVIEW 1 - third person view.

BEHINDVIEW 0 - first person view.

FLUSH - recomandat în cazul cînd apar Țîmpenii grafice peste texturi.

IATĂ LISTA NIVELELOR ÎN UNREAL:

Bluff	ExtremeDark
Ceremony	ExtremeDGen
Chizra	Gateway
Dark	Harobed
Dasacellars	IsvDeck1
Dasapass	IsvKran4
Dcrater	IsvKran32
Dig	NaliBoat
DKNightOp	NaliC
DMARIZA	NaliLord
DMCURSE	Noork
DmDeathFan	NyLeve
DmDeck16	Passage
DMElsinore	QueenEnd
DMfith	Ruins
DmHealPod	SkyBase
DmMorbias	SkyCaves
DmRadikus	SkyTown
DmTundra	SpireVillage
Dug	TerraLift
Endgame	Terraniux
Entry	TheSunspire
ExtremeLab	Trench
ExtremeEnd	Unreal
ExtremeGen	VeloraEnd
ExtremeBeg	Vortex2
ExtremeCore	



BLOOD 2 (demo)

Apăsați "t" (talk) și apoi:

MPGOD - Godmode.

MPKFA - armură, muniție și sănătate completă.

MPHEALTH - sănătate completă.

MPAMMO - muniție completă.

MPARMOR - armura completă.

MPCLIP - clip mode.

MPPOS - toggle on/off pentru Show Position.

MPCAMERA - ajustează unghiul camerei.

MPLIGHTSCAPE - toggle on/off pentru Light Scape.



UPRISING

Apăsați (sau Țineți apăsată) tasta M și apoi unul din codurile:

way mo money - 5000 power points

CHUMP - invincibilitate

DANGEROUS - etapa 1

TUFF ASS - etapa 2

SUPER CHUMP - etapa 3

DANGEROUS CHUMP - etapa 4

TUFF ASS CHUMP - etapa 5

DANGEROUS SUPER CHUMP - (trebuie să fiți deja în super chump)
TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP - deja aveți acum de toate: arme, super arme, muniție, invulnerabilitate. (trebuie să fiți în dangerous super chump).

HARDWARE

CANALUL



Anul acesta tehnologia 3DNow! a reprezentat un important salt în lumea jocurilor cu care AMD a depășit INTEL. La anul va fi K7 care se vrea un distrugător al Pentium 2-ului.

COMDEX 1998

Ca în fiecare an, toate noutățile anului următor (1999) se anunță la COMDEX, un adevărat festival desfășurat în Las Vegas la jumătatea lunii noiembrie. Participanți sunt majoritatea producătorilor de componente hardware, interesul ca

lumea să cunoască noile lor realizări depășind necesitatea de păstrare a secretului industrial. Oricum majoritatea anunțurilor făcute erau cel puțin anticipate dacă nu deja cunoscute, puține fiind adevăratele surprize în acest domeniu.

PROCESOARE

Lupta, clasică de acum, între AMD și Intel se înteteste, chiar dacă cei din urmă au prezentat din plin oferta lor pentru 1999, pe când Intel a fost mult mai rezervat. Noutățile Intel sunt însă deja anunțate de ceva vreme, așa că a fost rîndul celor de la AMD să egaleze scorul.

După proaspetele lansări ale versiunilor de K6-2 rulînd la 366 (pentru plăci de bază cu o viteză de bus de numai 66Mhz), 380 (4x95Mhz) și 400 (4x100Mhz) prețurile la "vechile" de acum K6-2 300, 350 au scăzut considerabil,

schimbare ce ar trebui să se simtă și în România. Din cîte am observat pînă la data scrierii articolului nimic nu s-a schimbat în această privință pe piața romînească, deși pe plan extern prețurile au scăzut cam mult: K6-2 300 '80-100\$, iar K6-2 350 '130\$. Se pare că dealerii romîni preferă să vîndă mai puțin și mai scump decît mai mult și mai ieftin, pentru același profit total. Altfel nu se explică menținerea aceluiași prețuri la intern din moment ce AMD a scăzut prețurile. Poate că în urma acestui articol și a protestelor

cumpărătorilor se va regla piața sub acest aspect! Ca idee, un K6-2 400 are o performanță cam cu 10-15% mai mare decît fratele său mai mic K6-2 la 350Mhz, fiind o opțiune bună pentru o mașină de joc.

Dar să analizăm cele două adevărate bombe ale AMD: K6-3 și... K7!

K6-3, nume de cod Sharptooth (probabil dinte ascuțit pe care-l au împotriva lui Intel!), reprezintă în esență o "inimă" de K6-2, careia i s-au alăturat 256Kb

de cache Level 2, care funcționează la viteza procesorului! La K6-2 cache-ul funcționează la viteza de bus a plăcii de bază, adică maximum 133Mhz (overclocking pe o placă cu bus la 100 Mhz) și asta numai cu memorie de bună calitate, nu orice SDRAM la 100Mhz. Sporul de viteză pe care îl aduce plasarea cache-ului intern este mare cu adevărat, ajungînd să egaleze liniștit Pentium II la aceeași frecvență. De altfel AMD a și prezentat un test cu două calculatoare configurate

ATI RAGE 128 GL

ATI urmează să lanseze foarte curînd, poate chiar în luna decembrie a acestui an, un nou chip din seria Rage: ATI Rage 128GL. Performanțele sale vor egala pe cele ale Voodoo 2 sau TNT, deci nu va concura efectiv cu chip-urile anului

următor, însă marea noutate este posibilitatea integrării noului Rage 128GL pe plăci de bază, la fel ca chip-urile S3 și TNT Vanta. În plus se va lansa o nouă linie de plăci grafice bazate pe acest chip-set, culminînd cu "briceagul elvețian" numit ATI All-In-Wonder-Pro, spre fericirea multora. De asemenea va exista și o versiune destinată note-book-urilor, astfel încît proprietarii acestora nu vor mai trebui să dorească grafica de desktop.



identic, cu excepția faptului că unul avea procesor AMD K6-3 la 400Mhz, iar celălalt doar un PentiumII la 450Mhz.

Rezultatele au fost uimitoare, chiar dacă K6-3 a fost puțin ajutat de benchmark, diferența între timpii de terminare a testului fiind de aproximativ 15 secunde (în favoarea K6-3!). Un rezultat strălucit pentru AMD! A fost prezentată și o variantă de K6-3 destinată note-book-urilor, rulând la numai 300Mhz, minusurile sale prin comparație cu oferta Intel destinată computerelor mobile fiind consumul mai mare de energie și temperatura ceva mai ridicată la care funcționează (la ambele cam 10% mai mult decât Intel). Vestile mai puțin bune sunt că Sharptooth își va face apariția deabia prin ianuarie-februarie 1999, asta însemnând aprilie-mai cel mai devreme în România. Prețul va fi de circa 300-333\$ pentru varianta la 400Mhz, urmînd să apară și un 450 ulterior. Marele avantaj al K6-3 îl reprezintă compatibilitatea perfectă cu plăcile de bază cu slot Super-7, adică cele bazate pe VIA MVP3 sau ALi Alladin V. Deci cei care au o placă de bază Super7 la 100Mhz pot să realizeze liniștiți un calculator care să bată lejer PentiumII 450-ul vecinului achiziționînd un K6-3 400, fără a mai analiza varianta overclockingului (nerecomandabil, oficial, dar foarte util pentru mulți gameri) și totul la un preț mult mai mic (de 2-3 ori mai mic, luînd în calcul și costul schimbării plăcii de bază care nu mai este necesară în acest fel).

Încă o mențiune mai trebuie făcută, și anume că și în lipsa folosirii instrucțiunilor 3DNow!, K6-3 rămîne un procesor extrem de puternic, chiar și în comparație cu PentiumII, care are o unitate de calcul în virgula mobilă net superioară. Dacă însă un joc (sau program - WinAMP 2.5 folosește instrucțiunile

3Dnow!) beneficiază de optimizare 3Dnow!, K6-3 depășește fără probleme PentiumII la aceeași frecvență.

Marele as din mîncă pe care îl deține AMD este desigur K7, procesorul destinat să se lupte umăr la umăr cu versiunile Intel Katmai la peste 600Mhz sau chiar 800Mhz (cam peste un an). K7 este un procesor cu totul nou, nefiind vorba de îmbunătățirea unui K6-2 sau K6-3. Viitorul K7 va folosi o magistrală la 200Mhz (nici măcar nu se găsesc acum memorii care să poată fi utilizate pe plăci de bază cu bus-ul la 200Mhz!), va avea 128Kb level 1 cache și va putea suporta pînă la 8Mb de cache level 2! Actualmente se folosesc maximum 2Mb de cache level 2, așa că saltul este extrem de mare.

Se pare că primele procesoare K7 la 500Mhz vor apărea abia în iulie 1999, în cantități foarte limitate, cu o tehnologie de .25 microni. Prețurile vor fi exorbitante, urcînd spre 800\$ pentru cele mai ieftine variante și depășind acest plafon pentru variantele cu cache mai mare. Deabia în octombrie '99 se estimează trecerea la tehnologia de .18 microni, ceea ce va permite frecvențe mai mari cu consum mai mic de energie și prețuri mai mici de producție. Pînă atunci adevărata competiție pentru Intel o va reprezenta K6-3 Sharptooth, chiar după spusele AMD.

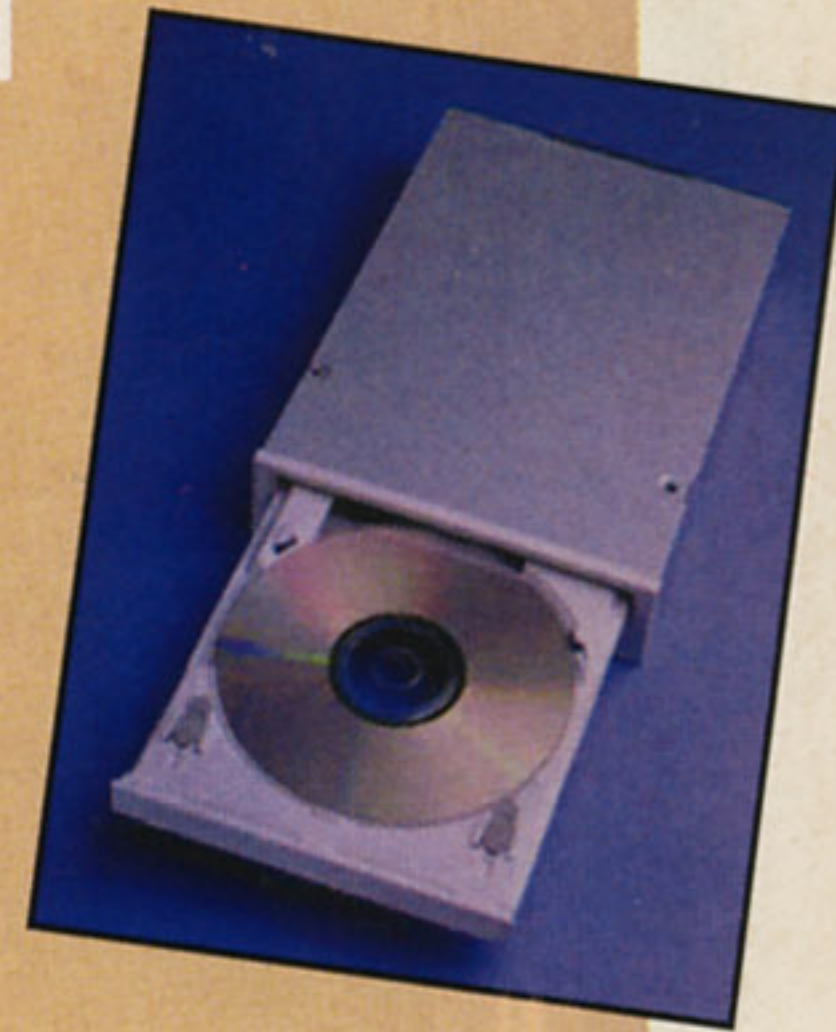
Problemele pe care le-ar putea înfrîmpina AMD sunt rezultatul a două puncte nevralgice: trecerea la tehnologia de .18 microni și lipsa unei capacități de producție suficient de mari pentru a concura Intel.

Concluzia este că AMD reușește, cel puțin din punct de vedere tehnologic să bată Intel, K6-3 și K7 fiind niște procesoare excelente, demne să înlocuiască Intel-urile aflate în multe din calculatoarele folosite pentru jocuri.

CD-Rom 40X Pioneer

Printre puținele unități 40X se afla și noul CD-Rom Pioneer, lansat de curînd în două variante de interfață: ATAPI (DR-944) și Ultra SCSI (DR-966). Pioneer utilizează la aceste unități tehnologii proprii de atenuare a zgomotului. Rata de transfer susținut este de 6000Kb, putîndu-se

atinge și 20 Mb/sec (Ultra-SCSI), respectiv 33 Mb/sec (ATAPI Ultra DMA) în rafale. Timpul de acces mediu este de 70 msec, iar cel de căutare de 60 msec. Singurul minus ar fi existența a doar 128 Kb de cache. Prețurile sunt de 80\$ în varianta ATAPI și 95\$ cea SCSI.



CHIPSET-URI VIDEO

Cum am putea altfel începe o asemenea expunere decât cu... 3dfx!?

Așa cum a făcut întotdeauna, 3dfx a pregătit o surpriză pentru anul următor, numită... Voodoo 3! Spre marea surpriză a tuturor, 3dfx nu a remediat toate criticile aduse Banshee-ului, argumentînd prin diverse constatări făcute de ei cu privire la grava scădere de performanță la trecerea de la 16bpp de culoare la imagini la o profunzime de 32bpp. Se pare că 3dfx a luat exemplul de la Rendition, Voodoo 3 apărînd în două variante: V2000 și V3000. Prima va fi ceva mai slabă, fiind destinată integratorilor OEM, deci se presupune că vor apărea o serie de plăci de bază cu acest chip integrat. Cea de-a doua variantă va fi mai rapidă cu aproximativ 40%, fiind orientată către gameri. Numărul producătorilor de plăci video bazate pe Voodoo3 va fi mult mai mic decât al celor ce au lansat plăci Voodoo 2, aceasta fiind strategia 3dfx. V3 V2000 va avea un RAMDAC la 300Mhz, ceea ce-i va permite o viteză extraordinară 2D, va livra 266 Megatexeli pe secundă și va funcționa la 125Mhz.

V3 V3000 beneficiază de un RAMDAC la 350Mhz, atinge o cifră

de 366 Megatexeli/sec și 183Mhz. Versiunea prezentă la Comdex atinge doar 160Mhz, însă chiar și în aceste condiții a putut obține următoarele rezultate în Quakell, timedemo1, pe un PII la 450Mhz: 640x480: 97.6fps 800x600: 92.9fps 1024x768: 67.9fps 1600x1200: 32.1fps. Impresionant, mai ales că se pare că cifrele vor crește cam în jur de 40fps în 1600x1200 odată cu folosirea frecvenței de 183Mhz!

Rezoluțiile maxime 2D sunt 2048x153 la 75hz pentru V3000 și la 65hz pentru V2000, iar în ce privește 3D-ul, 1600x1200 pare suficient chiar și pentru monitoare gigantice, de 24".

V3000 va procesa 7 milioane de triunghuri pe secundă, pe cînd V2000 numai 4 milioane.

Ambele realizează decodare DVD hardware, au suport AGPx2 însă fără a utiliza texturarea AGP, adică folosirea memoriei sistemului pentru stocarea texturilor foarte mari. Aici apare vizibilă și limitarea la numai 16 Mb SDRAM sau SGRAM, care, comparativ cu cei 32Mb oferiți de concurență (pe lîngă texturarea AGP), par insuficienți. Se încearcă extinderea suportului la 32Mb dar s-

Diferența între 3DNow și MMX poate fi și în Sin undeva între 10 și 20 de fps-uri



DVD-RW PIONEER

Pioneer anunță că are în vedere realizarea unei unități ce va permite rescrierea de peste 1000 de ori a DVD-urilor rewritable, într-un mod asemănător CD-RW. Este prima unitate care permite scrierea și rescrierea DVD-R de 4,7 Gb. Este așteptată confirmarea din partea Forumului DVD (organizație internațională a producăto-

rilor importanți din acest domeniu) pentru introducerea acestor noi tipuri de medii de stocare (DVD-R și RW de 4,7Gb).

Vor exista atât versiuni interne cît și externe, interfața folosită fiind SCSI-2. Lansarea va avea loc pe la jumătatea anului 1999, iar prețul unei asemenea unități va fi de "numai" 5000\$.



DVD-ROM 6X PIONEER

Pioneer a realizat o nouă unitate DVD-Rom cu viteză de 6X în citirea DVD-urilor și 32X la citit CD-Rom-uri. Timpii de căutare sunt de mai puțin de 90 msec pentru DVD și 70 msec pentru CD, iar cei de acces de 120 msec, respectiv 80 msec. Se comercializează două variante, cu interfata ATAPI (DVD-103 și DVD-113 - cel

din urmă cu tray) și Ultra-SCSI (DVD-303 -numai cu încărcare tip slot).

Beneficiază de caracteristicile obișnuite ale CD-Rom-urilor actuale, adică 512Kb cache, ieșire audio analogică și digitală, etc. Prețurile sunt avantajoase, respectiv 150\$ pentru varianta ATAPI, și 225\$ pentru DVD-Rom-ul Ultra SCSI.

ar putea ca această soluție să se dovedească nerentabilă și să se renunțe la ea.

Ce nu s-a remediat este limitarea în continuare la 16bpp, chiar dacă chip-ul procesează intern la 32bpp, imaginea este ulterior redusă la 16bpp printr-un procedeu numit dithering. Motivația 3dfx pentru neimplementarea acestor tehnologii este cea a scăderii performanțelor la procesarea imaginilor în 32 bpp și viteză insuficientă de acces la memoria sistemului comparativ cu memoria internă (fixată pe placă video) pentru texturare.

O altă critică adusă este imposibilitatea de procesare a

texturilor mai mari de 256x256, pe care plăcile concurente o realizează cu succes. Ce s-a îndreptat din greșelile făcute cu Banshee este dubla texturare la o singură trecere, facilitată pe care Banshee nu o are (pentru reducerea costurilor s-a renunțat la a doua unitate de texturare pe care o avea Voodoo2). Se poate considera că Voodoo3 va încorpora un Voodoo Banshee și două Voodoo2 SLI într-o singură placă și la o frecvență mai mare, de unde rezultă o creștere netă a performanțelor, aproape dublu față de un SLI! Momentul lansării - mai-iunie 1999

MATROX

Se pare că și la anul Matrox va fi cel care va deschide valul tehnologic al trecerii la .25 microni în realizarea chip-set-urilor video. Noul G300, urmașul lui G200, va avea o viteză îmbunătățită, singurul lucru care-l plasa mai în urma plutonului fruntaș format din 3dfx, nVidia și S3. Creșterea de viteză se datorează mării frecvenței de lucru a procesorului grafic la 125Mhz. Sperăm că va apărea și o ver-

sione nouă a superbeii plăci Matrox Marvel G200, bazată de data aceasta pe G300. Matrox Marvel G200 este cea mai bună "unealtă" pentru amatorii de editări video, dublată de o calitate grafică și o viteză specifice lui G200, care chiar dacă nu este cel mai rapid are cea mai bună implementare AGP x2 și calitate grafică. Odată cu G300 aceasta ar putea reprezenta soluția excelentă atât pentru editare video cât și jocuri.

nVidia

La concurență cu 3dfx, nVidia va lansa o versiune îmbunătățită a TNT-ului, numită Vanta. Destinată integratorilor OEM, Vanta beneficiază de tehnologia .25microni, aceasta permițând o creștere a frecvenței de la 90Mhz la 100 sau chiar mai mult, dublată de o reducere a costului de fabricație. Încă în stadiul de surpriză se află eventualul TNT2, despre care nVidia se ferește să

dezvalui prea multe detalii. Se pare că va rula la 125 sau 150Mhz, în funcție de prețul memoriei SDRAM, pentru că nVidia caută să ofere o soluție competitivă atât ca performanțe cât și ca preț. Data apariției pe piață este foarte apropiată de cea a Voodoo 3, adică aprilie-mai 1999, deci ne putem aștepta la o luptă serioasă între aceste două chip-uri. Ca de obicei, de altfel!

S3

Această companie a căutat întotdeauna să ofere pieței soluții optime din punct de vedere al prețului, chiar dacă pînă acum calitatea produselor a fost medie. Vechi producător de plăci grafice, S3 a grăbit lansarea lui Savage3D, aflat în stadiul de imaturitate a driverilor (un al doilea mare dezavantaj fiind limitarea la 8Mb de memorie video), și nu au reușit să obțină nici pe departe efectul scontat, deși S3 Savage3D este un chip-set bun, mai ales că a fost printre primele chip-set-uri ce foloseau tehnologia .25 microni și tehnici de comprimare a texturilor, chiar dacă insuficient dezvoltate (nu trebuie uitat că ei au făcut primul pas, ce va urma, este mai ușor). Faptul că ei deja utilizează în producție utilajele necesare producției chip-urilor cu tehnologie .25 microni le dă posibilitatea să lanseze mult mai repede și mai ușor un chip nou ce beneficiază de acest avantaj tehnologic, trecerea la noua tehnologie luând ceva timp concurenților. Astfel, noul Savage 2 sau Savage3D 2 va apărea și în varianta destinată note-book-urilor, precum și în versiune destinată integrării pe plăci de bază. Vestea este foarte bună

întrucât Savage 2 realizează accelerare DVD hardware, pe lângă accelerarea grafică 3D și suportă pînă la 32 Mb de memorie. Un punct în plus îl dă faptul că, datorită folosirii tehnologiei .25 microni încă de la Savage3D, aceasta a putut fi suficient optimizată, ceea ce se traduce în costuri mai mici de producție și deci un preț final mai mic. S3 Savage3D 2 va apărea în primul trimestru al anului viitor, acesta reprezentând un mare avantaj asupra 3dfx și nVidia, care își vor face apariția mai tîrziu.

Pentru momentul actual, S3 și Hercules au anunțat o nouă versiune a plăcii Hercules Beast, numită Hercules Hydra Beast. Ceea ce diferențiază noua placă de versiunea anterioară este caracterul multifuncțional al acesteia. Bazîndu-se pe caracteristicile 2D și 3D ale plăcii originale, Hercules a adăugat decodare software

NEC • Videologic

Prima apariție a chip-set-ului PowerVR 2 a avut loc la E3, unde acesta a fost prezent în versiunea de .35 microni, rulînd la 90Mhz. La Comdex a fost prezentată o nouă versiune a acestuia, de data aceasta la 125Mhz, datorită utilizării tehnologiei .25 microni. Grafica este bună, viteză decentă, însă nimic deosebit sub acest aspect, totul fiind comparabil cu Voodoo 2 sau Riva TNT.

DVD, TV-OUT și posibilități de captură video sub forma de imagini sau filme AVI. De asemenea această placă permite realizarea de teleconferințe și vizionarea de programe tv pe computer prin intermediul unui avansat TV-tuner. Se permite conectarea diverselor surse audio și video la PC și schimbarea lor după preferințe fără dificultăți de reconfigurare.

Unreal este unul dintre jocurile optimizate pentru chip-ul S3 Savage



GHIDUL CUMPĂRĂTORULUI

Produse	Firme	Gateway 2000	BEST Computers	GREEN Computers	Enter
► Voodoo 4 Mb		81	69	76	61
► DIMM 32		46	41.6	38	43
► Procesor Pentium 233		-	127.8	-	105
► Procesor K6 2 - 266		-	102.1	106	83
► Procesor Pentium II 300		-	250.8	265 (333Mhz)	245
► HDD 3.2 GB (Western Digital)		186	164.1	138	133
► Modem 33.600 (Rockwell)		35	30.9	34	31
► CD-ROM 32X (LG/Sony)		68	61.2	58 (36X)	50

Contact

Gateway 2000	230.53.10
Green Computers	310.20.93
Best Computers	092.556.510
ENTER	659.75.20 / 659.75.50

Informații

Prețurile sunt în dolari, nu includ TVA și sunt corecte la 1 Decembrie 1998
Firmele ce doresc să ia în parte la acest top sunt rugate să sune la serviciul marketing

VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

H u n g a r y

10 YEARS

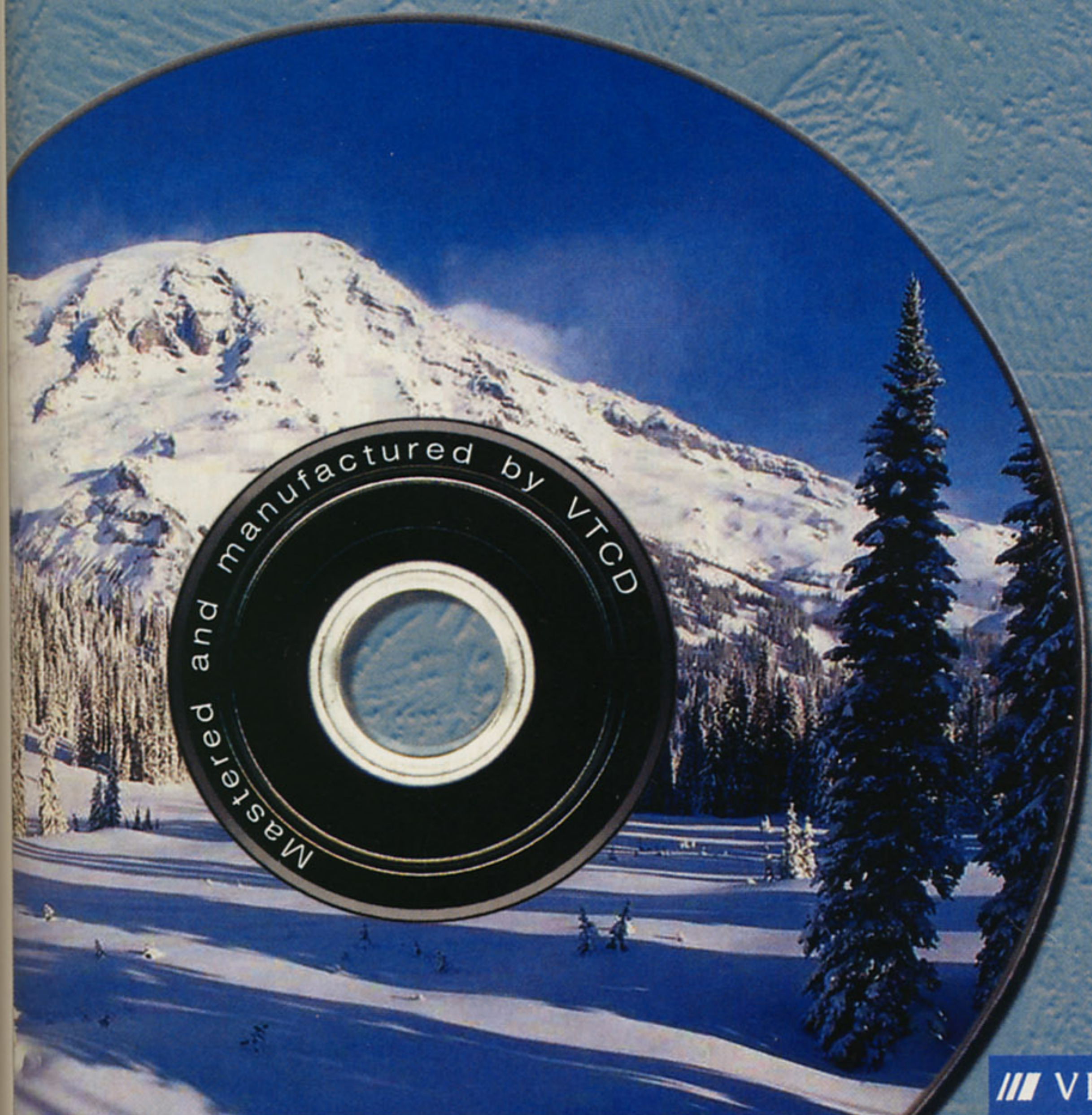
*Merry Christmas
And
Happy New Year!*

IN THE CD INDUSTRY...

COMPACT DISC

COMPACT TECHNOLOGY

COMPACT SERVICE



VIDEOTON

H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu



Soluții pe termen lung

Mă numesc Alexandru Toma. Îndrăznesc să vă spun că spiritul balcanic nu se potrivește cu aspectul occidental al revistei. Nu doresc să inaugurez eu rubrica "Am sînge în vine" - nici n-aș putea să scriu o scrisoare obraznică, mi se pare mult prea în stilul unei generații care își spune "pro" dar acționează "contra". Vreau doar să vă atrag atenția că ignorarea unor probleme și ironizarea celor care le aduc în discuție nu constituie o rezolvare pe termen lung.

E...asta cu spiritul balcanic (adică țărani de la Dunăre) nu prea ne-a încântat dar cum nu dorești să inaugurezi tu rubrica amintită mă voi abține de la un răspuns pe măsură. Ceea ce vreau să spun însă este că ce aduci tu în discuție este aspectul social al problemei. Nu noi suntem cei care trebuie să educăm tineretul. Nu știu exact cine trebuie să facă asta, dar știu sigur că nu sunt eu acela sau o revistă de jocuri. Pur și simplu am lansat acea întrebare "Ce credeți despre generația pro?" pentru a vedea părerea majorității cititorilor despre acest "curent" iar eu cred că am văzut-o foarte bine. Mi se pare mai mult decît reprezentativ și interesant. Nu cred că am ignorat ceva.

Sper că reușiți

..... (finalul scrisorii - Ed)
...Dacă totuși veți descifra
● scrisul meu oribil va
mulțumesc pentru răbdare
Emod Horvath - Luduș

Ne pare rău, dar asta este tot ce am reușit să descifrăm din scrisoarea ta. Și să știi că am avut răbdare.

Curiozități

Cînd va apărea Heroes 3 la noi în țară? Unde pot găsi Tiberian Sun și Dune 2000? Cînd vor apărea Half Life, Daikatana, Diablo 2, Prey.
Petre Bogdan - Clung Mold.

Heroes 3 va apărea la noi în țară cînd o firmă îl va aduce. Tiberian Sun și Dune 2000 sunt de vânzare la singurul distribuitor EA din România (vezi reclama din revistă). În afară de Half Life care în momentul apariției revistei

probabil a apărut, celelalte ori de Crăciun ori la anu' și la mulți ani.

Nu suntem hartă

Sțiți cumva vreun magazin care să vîndă jocuri originale în Pitești?
Bogdan Nica - Pitești

Da, știm atîtea magazine ce vînd jocuri în Pitești exact cîte știi tu în Cluj și exact cît știe cineva din Cluj în Satu Mare și așa mai departe pînă revenim la Pitești. Ok?

De prost gust

Demo-ul de la Caesar III a fost extraordinar. Dar cînd să trec la planșa a 3-a am terminat jocul. Eu cred că ar trebui să faceți rost de jocul întreg și să-l copiați pe unul din CD-urile viitoare.
Valentin Mihalache - Constanța

Eu cred că ar trebui să te trezești la realitate și să realizezi că jocurile complete sunt de vânzare în magazine și nu se distribuie gratis prin reviste.

Lunetă la railgun

Pe un CD oarecare ați pus 2 fișiere .dm2. Erau demo-urile de la o finală de Q2. În cel al celui învins se distinge la un moment dat o lunetă la railgun. Ce mă interesează pe mine este: Cum pui luneta la railgun?
Cristian Calmushi - Tg Jiu

Nu este vorba despre o lunetă ci despre modificarea câmpului de vedere prin comanda care se introduce în consola FOV (field of view) urmat de un număr între 0 și 180. Default în Quake 2 este FOV 90.

2 întrebări mici și înguste

Am și eu vreo 2 întrebări. Cînd apare Heroes 3 și pe unde aș găsi să cumpăr ceva joace că în Timișoara nu se prea găsesc
Andrei - Timișoara

Heroes 3 ar fi trebuit să apară la sfîrșitul lunii noiembrie. S-ar putea însă ca apariția sa să fi fost amînată pentru Crăciun. Avem în revistă reclama unei firme care distribuie jocuri în toată țara.

Nici noi nu știm sigur.

Poantele de la începutul articolelor erau haioase. De ce nu le mai

CHESTIA LUNII: CEL MAI BUN 3D SHOOTER

Eu cred că este Quake 2, pentru că este pur și simplu bestial în multi player. Îți dă cu adevărat senzația că participi la un măcel.
Cosmin Voicu - București

După părerea mea este Unreal. Pentru că are o poveste trăsnet, mai SF, mai action, are arme mișto, personaje de tot felul, efecte de pici, un engine bun și o muzică tare.
Răzvan Darahan - Bacău

Cum nu ați precizat voi clarifica eu lucrurile: pentru single player îl consider pe Duke II, datorită faptului că are un realism nemaîntîlnit: poți zbura, înota și umbla pe oriunde. Ca multiplayer jocul potrivit îl consider Quake 2 pentru că aici e valabil ceva: ca să învingi nu trebuie să ai arma cea mai tare, scutul și viața maxime sau cine știe ce item-uri. Trebuie să ai puțină experiență dar foarte multă tehnică în folosirea armelor.
Daniel Ortin - Botoșani

După mine Unreal este cel mai tare din parcare. Are grafică totală, muzică superbă, grohăituri, scherlălăituri de monștrii și animații bestiale. Armele sunt de distrugere masivă, powerup-uri interesante și item-uri variate. Cel mai frumos lucru este că are sînge, mult sînge.
Cipu Daniel - Rm Vilcea

Shoot'em up-ul cel mai bun este Unreal pentru că are grafică superbă, boți încorporați, arme cît de cît faine, jucabilitate destul de mare.
Petrea Bogdan - Clung Moldovenesc

Hmmm....Unreal - arme cu 2 focuri, mai realistic, arme hoate - totuși aș mai avea 20 de propuneri.
Cristian Calmushi - Tg Jiu

Cel mai bun joc de acest gen este Quake. Quake reunește tot ce e mai bun de la Wold3D încoace. Posedă un feeling original neegalat nici astăzi de multe jocuri. Așa vreau să spun: Mulțumesc tataie ID pentru acest joc cu care ai schimbat radical viziunea asupra unui joc 3D ca și istoria joacelor
Marcu Bogdan - Slobozia

Cel mai bun 3D Shooter ar fi Doom 2 și iată de ce: la Quake 2 îl fugăresc eu pe ala dau două railgun-uri și iau fragul. La Doom 2 îl fugăresc pe inamic juma' de nivel, trec de colț și ala pune beserk-ul pe mine. Dau eu, dă și el și în cele din urmă iau eu fragul. Ceea ce vreau să spun este că la Doom 2 armele sunt mai echilibrate (cu excepția BFG-ului). La Quake 2 se știe: ai Rocket Launcher, el are HyperBlaster => You've got your butt kicked. D-aia, decît să fac 15 fraguri într-un minut mai bine le fac în 3.
GroF.A.Z.

NERVU MARE: PRO TV

PRO-TV-ul mă calcă pe nervi. Îl consider un post bun de televiziune însă unele lucruri pe care le transmit mă scot din sărite. A. Concursurile la care trebuie să telefonezi să dai răspunsul la o întrebare idioată pentru a câștiga: Misiunea Nikitei este de a salva un copil: Alege finalul:
1. Nikita salvează copilul
2. Copilul o ucide pe Nikita
3. Nikita pleacă în vacanță
Eu cred că ai mai multe șanse la loz în plic.
B. Faptul că la sfîrșitul unei emi-

siuni prezentatorii vorbesc între ei. La sfîrșitul emisiunii de știri îl văd pe prezentatorul știrilor sportive că se adresează lui Esca: "Andreea, pot să te întreb ce ai făcut în weekend..hi hi hi -"Nu, dar..."
-"Ăăă.. (se întrerup reciproc, se bîlbîie)
-"Dar haide să vedem cum este vremea!" Mai rămîn puțin cu privirea fixă în televizor și apoi mă gîndesc "WHAT THE HELL WAS THAT?" Așa se comportă niște profesioniști?
Matei Alexandru - Botoșani

METABYTE

WICKED3D

WICKEDVISION

H3D EYEWEAR SYSTEM

YOU HAVEN'T GOT A CLUE...

...ABOUT WHAT'S HIDDEN
INSIDE YOUR GAMES!

3D So Real, Reality Seems Flat

PENTRU COMENZI EN-GROS:
ROMAS COMERCIAL SRL : 094.552.607

H3D CERTIFIED

- True stereoscopic 3D gameplay
- Lightweight and comfortable
- Wireless design
- Support for 3Dfx Glide™, Direct3D and OpenGL games

WickedVision™ -Ready
H3D Certified™
Requires the use of a
Wicked3D™ Graphics Board
to support over
100 games*

publicați?
Filip Emerich - Lugoj

Sunt mai multe motive dar două dintre ele sunt că unii dintre cei care le suportau se simțeau vexați de ele iar alte persoane le considerau expirate și fără umor. Dacă nu este așa, spuneți-ne voi.

Hallo!

Salut! Ce mai faceți? Pentru ce se dă premiul de 50.000? scrisori oarcare sau chestia lunii? Răspundeți la toate scrisorile care vă sunt trimise? Coperta de la numărul 10 a fost super. Cred că nu mai are ce comenta maramureșanul-oltean lăncu. În legătură cu cititorii care v-au scris nu pot să nu-l critic pe **Kt** care vorbește ca un bătăran cu niște persoane care au pus niște întrebări mai ușoare ca să aibă toată lumea o șansă de câștig. Am

și un mesaj pentru Andrei Gheorghe (Slatina): "Ne-am cunoscut la Bușteni. Mersi pentru coduri. Dacă vrei sună-mă 053-212670. Ada Cherecheș - Tg Jiu

S0.000 se acordă pentru cea mai interesantă scrisoare a lunii. (În cazul în care ea există, desigur). Răspunsuri dăm la câte scrisori putem în spațiul alocat, în general majoritatea.

La bordel urgent!

M-am jucat demo-ul de Caesar III, e superb. M-am jucat într-o noapte de 3 ore și mi-am făcut un oraș și mai frumos decât cel dinainte. De ce Domnul Mihai Dobrică nu a sesizat lipsa bordelurilor din simulare, domnia sa nu este de părere că acesta este un aspect pe care cei de la Sierra l-au uitat? Am citit părerile ipocriților pe care voi le-ați publicat despre

Generația Pro, aș vrea să le transmit celor care la vîrsta asta au impresia că merg într-o direcție și își fac iluzia unei activități de câte ori s-au întrebat dacă sunt liberi sau nici nu au realizat ai cui sclavi sunt.

Piter De Vries - Gorj

Alo, Domnu' Adrian Sârbu, dvs sunteți? V-ați deghizat și vreți să ne spuneți ai cui sclavi suntem? Ah...sau poate e doar o persoană ciudată cu gândire sucită care are impresia că oamenii sunt sclavii extraterestrilor... Subiectul bordelurilor este unul destul de delicat pe care cei de la Sierra se pare că l-au omis. Era într-adevăr un aspect important al unui joc realist, însă ce ar fi ca într-un 3D Shooter realist în loc să-i omori pe inamici să-i prinzi, dezbraci în fundul gol și să-i legi de picioare

afîtnîndu-i cu capul în jos? Oricum la celelalte lucruri pe care le-ai spus bănuiesc că asta ți s-ar părea foarte normal.

Curat infect

Uroiam să vă spun să o țineți tot așa. Comportîndu-vă ca niște Zergi și răspunzînd la scrisori într-un stil infect faceți ca rubrica "Căsuța Postală" să fie cea mai atrăgătoare și de multe ori umoristică. Silviu Paicu - Brăila.

Si noi vrem să-ți spunem să o ții tot așa cu scrisorile infecte. Ne vei prilejui să-ți dăm răspunsuri pe măsură.

Băiat pe platforme

Lucrurile pe care îl regret este că nu acordați nici măcar o pagină consolelor. Știu că numele revistei începe cu PC, însă cred că domeniile PC-urilor și con-

solelor sunt foarte apropiate (Final Fantasy 7 și pe Playstation, Quake și pe Nintendo 64). Dilema mea actuală contră în achiziționarea unei console Nintendo 64 sau a unui PC - nu foarte performant din cauza bugetului meu mic - P133 fără accelerator grafic. M-aș bucura dacă în revista voastră s-ar găsi și o pagină dedicată minorității posesorilor de console. Cătălin Schipor - Rădăuți

O pagină de console nu este ceva exagerat deci ne vom gândi la asta. Ceea ce este însă adevărat este că la noi această piață este, ușor zis, subdezvoltată și din cauză că pirateria pe console nu prea este posibilă și atunci nu există decât jocuri originale și oamenii nu prea sunt interesați. Pe de altă parte cu consolele nu poți decât să te joci ceea ce este un mare dezavan-

AM SINGE IN VINE - RUBRICA DE MOLESTARE VERBALA

Personal nu am nimic cu Mihai Dobrică dar este a doua oară când mă enervează teribil. V-am mai scris o scrisoare înainte de numărul 11 și cred că și acolo găsise ceva de reproșat individului infatuat care nu are scuza inteligenței pentru că pur și simplu îi lipsește. În primul rând mă intrigă scorul acordat jocului Dune 2000 și în al doilea rând faptul că redactorul nu a ținut cont de un aspect extrem de important: Dune 2000 nu este altceva decât Dune îmbunătățit grafic și cu o interfață mai modernă decât cea inițială, și nicidecum o continuare așa are impresia domnului redactor. În al treilea rând domnul Dobrică habar nu are ce înseamnă Dune, îi recomand călduros să citească cele șase romane și atunci poate înțelege și domnia sa că Spice Melange-ul nu este combustibil pentru nave spațiale, nu este materie primă pentru nimic altceva decât prelungirea vieții. Cred că părintele RTS-ului nu merită scor 51 de la un individ care nu a avut nici măcar răbdarea să se docu-

menteze mai acutării.
Piter de Vries - Tg Jiu.

Noi să știi că nu îți purtăm pică. Că tu ai cunoștințe limitate (ca să nu zic inexistente) în materie de Dune este dovedit și prin faptul că nu știi că Spice Melange-ul în jocul Dune sau Dune 2000 este folosit pentru a crea unități și nu a prelungi viața știu eu cui, sau mai bine zis tu știi cui. Scorul te intrigă din motivul pe care l-am menționat mai sus. Faptul că tu nu ai dat banii pe un joc original te privează să înțelegi ce înseamnă să dai 400.000 pe un joc pe care tu îl numești "părintele RTS-urilor" și să descoperi că nu ai obținut nimic în afară de ce balmăjești tu în scrisoare și anume un "Dune îmbunătățit grafic și cu o interfață mai modernă decât cea inițială". Dacă tu ești atât de ușor de mulțumit nu vād de ce ne-ai mai scris această scrisoare. Poate doar ca să ne enervezi îngrozitor, nu?

taj. Calculatorul menționat de tine nu îți va permite să te joci mai nimic nou, dar în viitor poate vei putea face un upgrade sau ceva. Consola când ai luat-o, cu ea ai rămas și altceva în afară de jocuri nu poți face cu ea.

Și iar platforme

Am citit sugestia cititorului O. Georgescu de a dedica o pagină consolelor. Luați în considerație situația de față: nu sunt posesor de PC, ci de consolă Sony Playstation. și cu toate astea platesc 21.500 pe o revistă de gaming al cărei CD mie îmi este mai mult decât inutil. Sunt mulți posesori de console PS sau Sega Saturn.

Lucian Anton - Ploiești

Punctul tău de vedere a fost bifat. Mai mult ca sigur, acum că vedem că mai multe persoane sunt interesate de aceste platforme de la numărul următor sau peste 2 numere vom avea o rubrică de console.

La alegere

As vrea să-mi iau un CD-ROM. Voi ce ați alege între Caesar III și Dune 2000? Mie îmi plac ambele jocuri

Vlad Modoran - Ploiești

Motivul pentru care punem scoruri la jocuri este să arate și dacă ne plac sau nu și ce am alege. Dune 2000 a luat scorul de 51 drept care l-am alege la concursul de freesbee. Pentru cumpărat însă am opta pentru Caesar III.

Hoopsy

Uitați-vă în numărul 11 la pagina 51 un este NFS 3. Citeză: Pro: Este vorba despre un număr de noi nivele pentru Quake 2. Contra: Poți foarte bine trage de pe net harți și arme mai bune. Pai se poate?

Ștefan Valentin - București

Aaaaa, ihhh, emmm, cum să spun eu....poți trage de pe net mașini pentru Need For Speed 3...dar doar cam atât. Am cam greșit-o, nu?

START!

După apariția numărului 9 v-am trimis o mică scrisoare în care vă cam certam pentru articolul de Voodoo Rush. Pentium-ul meu e la 120, 32 Mb Ram și are un Rush cu 6 Mb. Enumăr câteva jocuri care cer 3DFx și au rulat bine: Quake 2, Forsaken, Unreal. Este clar că Voodoo Rush nu este cea mai bună alegere dar este ieftină și merge.

lata și un exemplar de la revista la care sunt redactor - șef care apare în liceul Gh Șincai din Cluj. Frontispiciul spune că este revista clasei a X-a A, în care sunt eu. Are și rubrică de info dar pe un spațiu mai restrâns. Mihai Rad - Cluj



Este foarte bine că îți merge bine placa, dar cum zici și tu nu este cea mai bună. Ei ia uite, poza aceea de mai sus este din revista pe care ne-ai trimis-o?

Porno for the people

In legătură cu jocurile care au mai multă sau mai puțină treabă cu sexul nu înțeleg de ce firmele producătoare nu le difuzează ca demo-uri. Trebuie să mă duc într-un sex shop pentru a-mi achiziționa un joc. Nu sunt

ANUNȚURI

Dau Red Alert, AOE, 7 Kingdoms pe World Cup 98, Commandos, TOCA - **Lazăr Lucian** - Iași - 032-143118

Dau Dune 2000, NFS 3, Wargames, MK4, LULA pe Carmageddon 2, Final Fantasy 7, Sin - **Ovidiu Handolescu** - București - 3241465

Schimb Nascar 1, Screamer 2, Z, Ripper (6CD-uri) pe Unreal, Scourge of Armageddon, Panzer Commander - **Marcu Bogdan** - Slobozia - 043214811

Dau Broken Sword 2 pe Unreal, FIFA 98, Monkey Island 3, Atomic Bomberman - **Bogdan Cotlet** - București - 3153822

Schimb Commandos, Starcraft, Caesar 3 pe Heroes 3, MK 4 - **Adrian Duhnea** - Piatra Neamț - 215460

Dau World Cup 98 pe Creatures 2 - **Alin Ivancea** - Alexandria - 047-322567

Dau Quake 1, Hercules, Supaplex pe Dune, Tomb Raider - **Ada Cherecheș** - Tg Jiu - 053-212670

Dau Commandos pe Fighting Force - **Alex** - București - 6594917

Dau Death Rally, Sim City 2000, Hexen pe Carmageddon sau Dreams - **Vlad Achimescu** - Bacău - 034-184472

Schimb Quake 1, Duke, Hexen, KKND, Warlords 3 pe Carmageddon 1 - **Mircea Pleșescu** - Constanța - 092.707.971

Dau NFS 2, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 2, Dark Reign pe Comanche Gold, RA, Commandos - **Cristi Dolna** - 062-215996

Am Enemy Nation, Red Alert, Lost Eden, Dragon Lore 2 și vreau în schimb Mechwarrior Titanium Trilogy - **Florin Văsuț** - Buzău - 092.714.525

Dau Phantasmagoria (7 CD-uri) pe NFS 3, Commandos, Zork și Sanitarium - **Ștefan Cîmeci** - 041 - 648198

Schimb Quake 2, Blood 2, Turok, MDK pe MK4, Postal, World Cup 98, Pandemonium - **Comel Erbărescu** - București - 6661674

Dau Assassin 2015, Soultrap, Expect no mercy pe MK4, Quake 2, LULA, Carmageddon - **Șerban Dragoș** - Motru - 053362520

Dau Starcraft, Duke, Al Unser pe Unreal, Carma 2, C&C 2 - **Danci Sorin** - Craiova - 051-160343

pasionat în special de acest tip de jocuri dar câți dintre voi nu au jucat Stripblackjack sau Private Investigator!

Andrei Chiru - Constanța

Motivul pentru care un demo este acela lansat este acela de a promova jocul. Producțiile ce conțin sex au fost în general de cel mai rău prost gust. Lansarea unui demo nu ar fi făcut decât să scadă cerința pieței pentru acel joc.

Care este mai bun? Yahoo sau Alta Vista? **Ciprian Cialău** - Tg Jiu

Noi folosim Metacrawler. Acesta folosește simultan toate engine-urile de căutare, incluzând Lycos, Yahoo, etc.

M-ați putea ajuta în sensul procurării unor programe ce nu le

pot găsi aici?
Adrian Putin - Arad

Nu vindem software. În revistă au însă reclame un număr important de firme care vînd așa ceva. Sună-le.

Ce calculator aș avea nevoie pentru a juca bine orice joc aflat în comerț?
Anonim - Baia Mare

Ai în primul rând nevoie să te semnezi sau să scrii măcar o poredă. În al doilea rând un P2-300, 64 Mb Ram, Voodoo 2.

Ureau să-mi cumpăr un accelerator grafic de Craciun cu 100-150\$. Ce îmi recomandați?
Dragoș Pop - Făgăraș

Fără discuții încearcă la acești bani să mai pui vreo 10 și să iei un Voodoo 2 sau Banshee

SCRISOAREA LUNII

100.000 lei de sarbatori

DREPTUL LA REPLICĂ

Dragă redacție PC Gaming. Va mulțumesc că m-ați adus cu picioarele pe pământ pe mult iubita noastră Terră. Va mulțumesc pentru sinceritatea voastră. Acum stau și mă gândesc ce prost am fost când am scris scrisoarea. Dar nici Camil Perian nu m-a înțeles cum trebuie. Vă trimit niște file din fostul meu carnet de elev. Sper că rezultatele îmi vor mai îndrepta imaginea din ochii voștri. Deci D-l Perian nu cred că are dreptate cu arsul gazului de pomană. De învățat învăț, dar în silă. În legătură cu aspectul fizic vă trimit o poză în care să vă demonstrez că nu s-a speriat frizerul de mine, nu am nici zgardă inel sau cercei, nu mă droghez, nu beau, nu sunt aurolac, nu am nici o soră pe care să o cheme Geta. Nu doresc să îmi retrag cuvintele dar în scrisoare nu am vrut să spun că sunt doar PRO și nu că fac parte din Generația PRO. În schimb am dat-o în bara transversală cu părinții. Recunosc cu mîhnire că

n-am



conform anilor 20 și să vă plimbați prin capitală, dar să nu vă mirați dacă vă întreabă cineva dacă aveți o soră Geta.

Cu termenul marfă vă voi răspunde doar după ce Claudiu Ciocan îmi va spune ce înseamnă "bestial", Paul Gheorge cu "orgasm", D-l Perian cu "beton" sau cine a scris într-un număr trecut "colecții nașpa de modă". ! Gata! Ați reușit să mă scoateți din sărite. După ce am încheiat scrisoarea am decupat taloanele și nu vă mai spun că taloanele cu topul lunii și TA se suprapun. Deasemenea și cel cu Dakota și firma Enter. Ați dat-o în bară cât se poate de rău. Și sper că

nu vă supărați pentru critici.

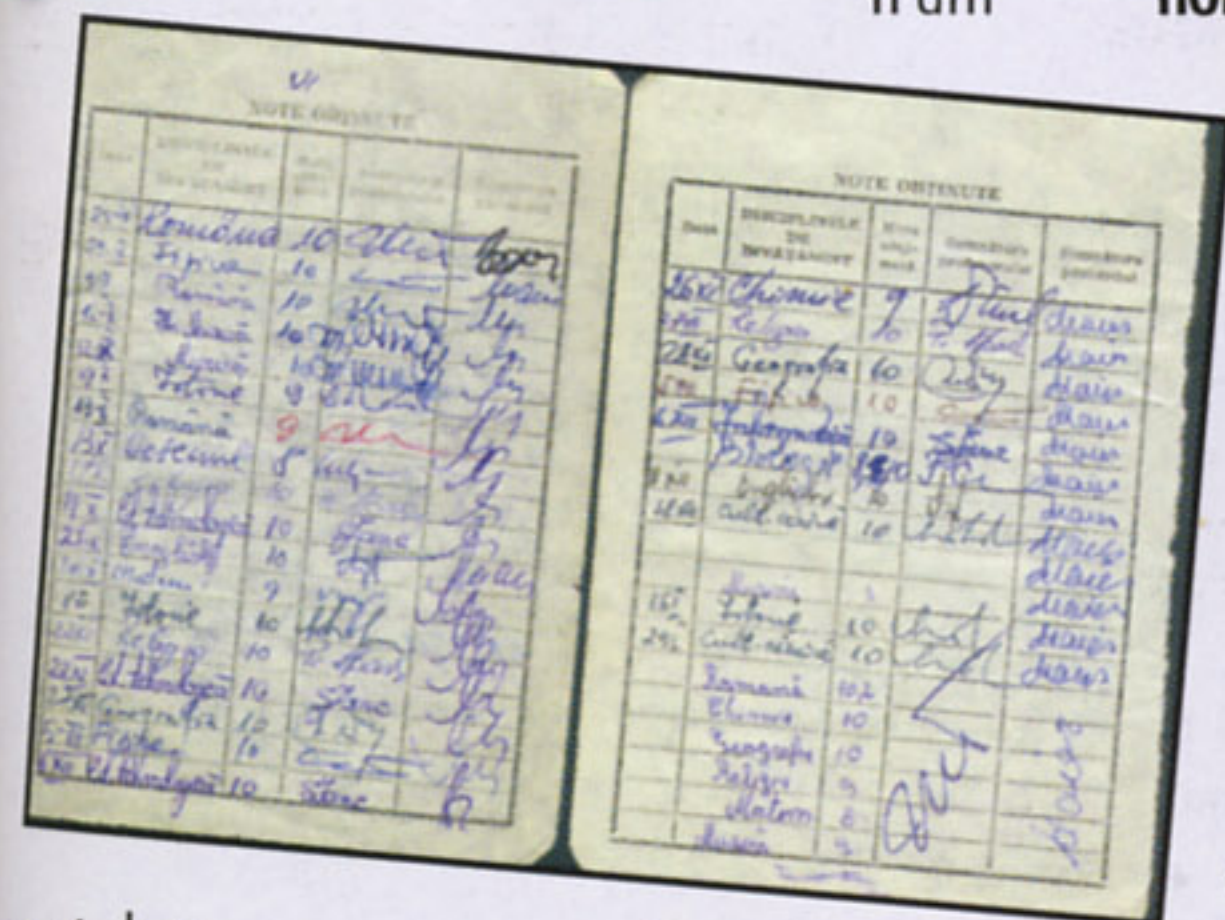
Traian Maier (Rm Vâlcea)

Stai liniștit că nu ne supărăm pentru nimic. Doar dacă ne supărăm nu mai era aceasta scrisoarea lunii nu? Ne-a făcut o deosebită plăcere faptul că ai utilizat dreptul la replică și ne-ai trimis și foi din carnetul de note. O mică lămurire...cu beton și bestial

nu cunosc exact ce semnificație au dar orgasm este momentul în care se atinge plăcerea maximă în timpul unui act sexual. Cred că respectivul cititor atingea plăcerea maximă în materie de jucat la calculator și asta dorea să exprime. Cu taloanele am încercat să le suprapunem tocmai pentru că tăiate cu puțină îndemânare să producă distrugerii de 2 ori mai mici în cadrul revistei. Se pare că nu a fost însă o idee prea bună. Pentru cine nu s-a prins, poza din medalion este viz-

iunea noastră artistică asupra pozei tale, care, sperăm că nu te-a deranjat prea rău. Problema generației

PRO se pare că a suscitat o mulțime de controverse în cadrul discuțiilor din numerele anterioare iar faptul că le-am adus în prim plan se datorează faptului că și noi suntem oameni ca și voi și simțim uneori nevoia să vedem și alte lucruri în afară de jocuri. Dar nici o grijă la 1000 de jocuri discutăm și altceva.



avut dreptate și îi mulțumesc D-lui Perian că m-a adus pe drumul cel bun. În legătură cu modul de a mă îmbrăca sper vă vedeți că pot fi și în trening și în costum nicidecum în blugi franjurați, etc. Dacă vă face plăcere, D-le editor, puteți să vă îmbrăcați

UN MIC SFAT

Contrar tuturor opiniilor cea mai bună metoda de a apărea la rubrica de scrisori nu este să laudați revista excesiv și nici să o criticați fără rost. În primul rând este necesară o scrisoare interesantă care să se refere la lucruri interesante și în al doilea rând o scrisoare scurtă. Ne este și nouă greu să citim câte 10 pagini scrise de mîna, apoi să facem un rezumat și să găsim 2, 3 fraze la care să răspundem cât mai pe scurt. Vă mulțumim pentru înțelegere.

CHESTII HARD

Mă bucuram că ați pus demo-ul de la Carmageddon 2, dar când am terminat instalarea apare pe ecran "Error: Carmageddon requires Voodoo graphics". What the hack is this? Cosmin Voicu - București

Pentru a rula Carmageddon 2 necesită o placă accelerată cu minim 4 Mb Vram

Intenționez să-mi cumpăr un calculator cu configurația: K62-300, HDD 3.2 Gb, AGP Virge + Voodoo 3 Mb, 64 RAM, AWE 64, CD-ROM 32X. Mai recomandați altceva?

Tiberiu Vega - București

Ai putea foarte bine în loc de AWE 64 să-ți iei un 32. 64 nu prea merită. Bani rămași îi adaugi la Virge și 3DFX (la care renunți) și-ți iei cu 150\$ un Voodoo Banshee cu tehnologie Voodoo 2 și rămii în aceeași bani. 3DFx începe să fie depășit.

Ce înseamnă RPG? Mi-am luat Worms 2 pe un CD și după ce încarcă terenul zice: "W2.exe is linked to a missing export Kernel 3.2" Este din cauză că e pirat? Am un P133 și vreau să-l fac K6. La ce viteză? Vă rog să-mi ziceți de un accelerator 3DFx bun.

Bogdan Coteț - București

Rpg înseamnă Role Playing Game. Da, nu merge din cauză că este pirat. Adică noi trebuie să ghicim la ce viteză îți faci tu calculatorul?ia să ghicesc! 200? 266? Nu știu. Pentru 3DFx vezi la Ghidul Cumpărătorului.

Am un P233 MMX, 64 SDram, Virge 4Mb, Voodoo 4 Mb. Merită să fac upgrade la K6 2 3D Now 300Mhz?

Bogdan Marcu - Slobozia

Orice upgrade merită iar unul la K6 2 - 3D Now pentru jucători de Quake cu afiș mai mult.

La calculatorul meu ventilatorul de la procesor îmi bîzîie, vîjîie și zbîrîie. Este grav? Am și o placă Video SIS cu 1mb. Mi-am instalat de curînd DirectX6. Apoi am instalat demo-ul de Carmageddon 2 dar îmi spune că am o problemă cu DirectDraw. Dobre Cristian - București

Ventilatorul nu are nimic. La foarte multe calculatoare se

întîmplă ca el să scoată zgomote ciudate. Problema demo-ului de la Carmageddon 2 nu este DirectX-ul și placa video. Trebuie minim 4 Mb și un chip cît de cît accelerat.

As vrea să vă întreb ce calculator aș putea să-mi cumpăr cu 3000 de dolari, unul de serie sau unul de configurație personală, și care este mai bun? Am o întrebare pentru voi. Știți faza cu X-Me Baby?

Taz - București

Cu afișia bani îți poți lua un calculator industrial. Referitor la disputa serie sau configurație personală, în cazul în care te pricepi cît de cît la calculatoare a doua variantă este mai bună. Calculatoarele de serie au avantajul fiabilității însă nu conțin mereu ultima tehnologie. Configurația personală îți dă o mare libertate de alegere a componentelor dar nu mereu acestea vor fi compatibile între ele. Faza nu o știm.

Am un 586 la 133, Hdd 1Gb, 16 Mb Ram, placă video 1 Mb, CD 24X. Pentru a mă putea juca spuneți-mi la ce să fac un Upgrade!

Ailincă Bogdan - Galați

Din păcate, vești proaste de pe frontul de vest. Dacă vrei să te joci adevărul este că trebuie să schimbi totul începînd cu placa de bază, procesorul (un minim K6-266) și desigur o placă 3DFx, indispensabilă în ziua de azi pentru un gamer. Aloha.

METABYTE®

WICKED3D™

FEATURING
Voodoo²™

- **Wicked3D™ Gaming**
- **Full 12MB EDO DRAM**
- **Awesome Metabyte® Drivers**
- **Complete 3D Feature Set**
- **3Dfx Voodoo²™ Chipset**



PENTRU COMENZI EN-GROS:
ROMAS COMERCIAL SRL : 094.552.607

The Ultimate in Wicked3D™ Gaming!